AnimeLand

#221

RENTRÉE 2018

LES ANCIENNES LICENCES REVIENNENT PLUS QUE JAMAIS

INTERVIEWS VÉRITÉ

NAOKI URASAWA ET SES IMPRESSIONS, NATSUMI AIDA ET SES INDIGNATIONS

THE PROMISED NEVERLAND

LE RENOUVEAU DU SHÔNEN ARRIVE ENFIN EN FRANCE

YAKUSOKU NO NEVERLAND © 2016 by Kaiu Shirai, Posuka Demizu/SHUEISHA Inc.

ISSN : 1148-0807 AVR. - MAI 2018

M 03002 - 221 - F: 7,50 € - RD

France métropole 7.50 € • BEL / LUX 9.10 € • PORT CONT 9.10 € • CAN 13.99 $ can • DOM 8.60 € • TOM 1500 XPF • MAR 92 MAD • CH : 13.50 FS

AVRIL - MAI 2018

SOMMAIRE

▶ NAOKI URASAWA 63

05 ▶ J'AIME / J'AIME PAS

06 ▶ DOSSIER ÉCONOMIE
6 LE MARCHÉ DE L'OCCASION

10 ANIME

▶ ANIMATHÈQUE
DOSSIER : EN AVRIL, DÉCOUVRE-TOI ANIMEPHILE
15 2018, LE BOOMERANG DE L'ANIME
22 LES HÉROS DE LA GALAXIE

▶ POPCORN
24 L'ÎLE AUX CHIENS : LE FILM ET LES INTERVIEWS
29 MUTAFUKAZ
30 GODZILLA
31 TRAIN DE NUIT DANS LA VOIE LACTÉE
33 IMPORT : SAYONARA NO ASA NI YAKUSOKU NO HANA O KAZARÔ
34 PORTRAIT : MARI OKADA
36 FATE/STAY NIGHT: HEAVEN'S FEEL PRESSAGE FLOWER : LE FILM ET L'INTERVIEW
39 AUTRES SORTIES

▶ CHRONIQUE
40 KOKKOKU
41 B: THE BEGINNING
42 RETOUR SUR 7 DEADLY SINS
45 APRÈS LA PLUIE
46 SCÈNE CULTE : LE GÉNÉRIQUE DE GHOST IN THE SHELL
48 HOW TO ANIME, PART. 11
50 PAGE FRENCHIE : LE BIEN-CHASSER

▶ PORTRAIT DE VOIX
52 HELENA COPPEJANS

▶ MUSIQUE
55 LA BO DE WELCOME TO THE BALLROOM

56 MANGA

▶ MANGATHÈQUE
▶ DOSSIER : NAOKI URASAWA
63 INTERVIEW : NAOKI URASAWA
67 FIBD
68 ANALYSE D'UNE SCÈNE DE MONSTER

▶ CHRONIQUE
70 INTERVIEW : NATSUMI AIDA
74 DR STONE
76 BLUE GIANT
78 NO GAME NO LIFE
79 GAME - ENTRE NOS CORPS
81 LA PAGE FRENCHIE : 8-OPTIONS
82 MADE IN ABYSS
83 OTAKU OTAKU
84 THE PROMISED NEVERLAND
86 IMPORT : TEZUKA MIX
87 CARNET : SHOICHI HAGA
88 RETOUR SUR MPD PSYCHO
91 YES MY DESTINY

▶ LES ARTISANS DE LA VF
92 VINCENT LEFRANÇOIS

▶ REPORTAGE
94 KUROPOP

96 ▶ JEUX VIDÉO
96 INTERVIEW : YU SUZUKI
99 INTERVIEW : HISASHI KOINUMA

100 ▶ HORS LES MURS
LES PATINEURS ET LES ANIME

102 ▶ SHOPPING
LIRE, ÉCOUTER, VOIR, COLLECTIONNER

109 ▶ EVENT
109 REPORTAGE : MAGIC
110 REPORTAGE : PARIS MANGA/JAPAN TOURS
111 AGENDA

20th Century Boys : 20 SEIKI SHONEN © 1999,2006 Naoki URASAWA, Studio Nuts/SHOGAKUKAN

WWW.ANIMELAND.FR
Retrouvez toute l'actualité anime, manga et les chroniques d'AnimeLand sur notre site internet. Également disponible sur smartphone !

AnimeLand n° 221 • Avril - Mai 2018 • 7,50 €

- Publication bimestrielle d'**AMN**
- SARL au capital de 100 000 €
- RCS Paris 809 009 731
- Siège social : 29, rue du 4 Septembre · 75002 Paris
- **Directrice de publication** Émilie Jollois *direction@am-media.fr*
- **Rédacteur en chef** Christopher Macdonald
- **Directeur éditorial :** Steve Naumann redaction@animeland.com
- **Responsable iconographie et coordination :** Marion Cochet-Grasset
- **Chargée de projet web :** Mélanie Ramet
- **Publicité** *publicite@am-media.fr*
- **Marketing & Communication** *marketing@am-media.fr*
- **Abonnements & anciens numéros** *abonnement@am-media.fr* 06 49 43 42 18
- **Conception graphique** Élise Godmuse
- **Mise en page** Wilfrid Desachy et Cosmo Remy
- **Corrections** Sonia Jensen
- **Ont collaboré à ce numéro :** Stéphanie Ah-Fa, Maxime Bender, Fantin Benedetti, Gersende Bollut, Philippe Bunel, Pa Ming Chiu, Bruno De La Cruz, Evan, Flavius, Shoichi Haga, Patrick Honorré, Gwenäel Jacquet, Antonin Lacomme, Joan Lainé, Clément Le Duc, Victor Lopez, Charles-Edouard Mandefield, Pierre Maugard, Midori, Muriel Ele, Nicolas G., Matthieu Pinon, Sven Pollon, Thomas Romain et Ellie Timalets.
- Pour toute correspondance, adressez votre courrier (accompagné d'une enveloppe timbrée libellée à votre adresse pour la réponse) à :
  AnimeLand
  29, rue du 4 septembre · 75002 PARIS
Les opinions exprimées dans les colonnes de ce journal n'engagent que leurs auteurs. La reproduction des textes, dessins et graphiques est interdite sans l'autorisation écrite de l'auteur et de l'éditeur. Les images sont © 2018 par leurs auteurs.
Couverture : The Promised Neverland
YAKUSOKU NO NEVERLAND © 2016 by Kaiu Shirai, Posuka Demizu/SHUEISHA Inc.
© 2017 STEWART Mary / Pony Canyon
Remerciements à 20th Century Fox, @Anime, Aardman, ADN – Anime Digital Network, Akata, Ankama Éditions, Black Box Éditions, Bobby Prod, Buena Vista, Casterman, Citel Video, Crunchyroll, Delcourt, Doki Doki, Eurozoom, Glénat, IMHO, Isan Manga, Kana, Kana Home Vidéo, Kazé Groupe, Ki-oon, Komikku Éditions, Kotoji, Kurokawa, La Cachette, Le Lézard Noir, MAGIC, Moonfleet, Netflix, Nobi Nobi !, Ototo, Panini, Paris Manga, Pika Édition, Polymanga, Rimini Éditions, Rue de Sèvres, Shibuya International, Soleil Manga, Taifu Comics, Toei Animation, Tonkam, Wakanim.tv, The Walt Disney Company, Warner.
Si cette publication comportait des erreurs (nul n'est parfait), nous vous prions de bien vouloir nous excuser pour les éventuels désagréments que cela pourrait causer.

- **Imprimé en France** par SIB IMPRIMERIE
  Z.I. de la Liane - BP 343
  62205 Boulogne-sur-mer
- **ISSN** 1148-0807.
- **Numéro de commission paritaire :** 0118K82755.
- **Dépôt légal** à parution.
- **Distribution** PRESSTALIS.
- **Diffusion** Destination Média 01 56 82 12 00.

« *Prêt pour la grande Emmasion !* » Le rédacteur fou.

Ce numéro comporte un double poster.
Toute reproduction, même partielle, des textes est strictement interdite.

ÉDITO

15 *En avril, découvre-toi animephile*

Major Second ©Takuya Mitsuda/Shôgakukan/NHK/NEP/ShoPro

LA PROMESSE **DE L'AUBE**

Comme vous le savez sûrement, la rentrée japonaise s'effectue au mois d'avril. C'est l'occasion pour toutes les chaînes de télé de lancer leurs nouveaux programmes, notamment des nouvelles séries animées. Et cette rentrée 2018 n'est pas comme les autres. Une grande partie des titres ne sont rien d'autre que des suites, des remakes, des *spin-off* ou des reprises ! Nous nous sommes interrogés sur les raisons de ce retour en arrière très clairement assumé ces derniers temps. Est-ce une crise de la création ou un bonheur de retrouver les héros que nous connaissons tous ?

Le dossier manga est consacré à Naoki Urasawa avec une longue interview, une analyse de planches et un retour sur le Festival d'Angoulême. Et nous ne pouvions pas passer à côté de la sortie de l'année : *The Promised Neverland*. Il est toujours difficile de prévoir le succès public d'un titre, mais il est d'une telle qualité qu'*AnimeLand* se devait de l'accueillir en fanfare avec une superbe couverture et un article qui explique pourquoi nous y croyons.

Ce numéro accueille également une nouvelle rubrique nommée « Les artisans de la VF » qui est un peu le pendant du « Portrait de voix », côté manga. Nous irons à la rencontre de ceux qui font la version française des mangas, du traducteur à l'adaptateur, en passant par d'autres métiers moins connus. Nous pensons qu'il est important de mettre en lumière certaines personnes qui ont participé à l'essor du manga ces trente dernières années. Continuez à nous donner votre avis sur ces nouveautés.

Steve Naumann

ABONNEZ-VOUS !

PROFITEZ DE NOS OFFRES EXCLUSIVES **ET RECEVEZ DES CADEAUX !**

AnimeLand

39 €

DOM & TOM ET ÉTRANGER 48 €

AnimeLand X-tra

20 €

DOM & TOM ET ÉTRANGER 26 €

AnimeLand + AnimeLand X-tra

57 €

DOM & TOM ET ÉTRANGER 70 €

❑ Pour recevoir chez moi les **6 prochains numéros d'AnimeLand** (1 an) au prix de 39 € au lieu de 45 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 48 €) et un cadeau surprise.

❑ Pour recevoir chez moi les **4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra** (1 an) au prix de 20 € au lieu de 23,60 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 26 €) et un cadeau surprise.

❑ Pour recevoir chez moi les **6 prochains numéros d'AnimeLand** + les **4 prochains numéros d'AnimeLand X-tra** (1 an) au prix de 57 € au lieu de 68,60 € (tarif France métropolitaine ; étranger & DOM-TOM : 70 €) et deux suprises en cadeau.

POUR TOUT PAIEMENT PAR CARTE BANCAIRE, NOUS VOUS INVITONS À PASSER COMMANDE SUR NOTRE BOUTIQUE EN LIGNE

BOUTIQUE.ANIMELAND.COM

ENVOYEZ CE BON AVEC VOTRE RÈGLEMENT À :
AMN / SERVICE ABONNEMENTS
29, RUE DU 4 SEPTEMBRE 75002 PARIS

VEUILLEZ REMPLIR VOS COORDONNÉES LE PLUS LISIBLEMENT POSSIBLE EN MAJUSCULES

❒ M. ❒ Mme NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

CODE POSTAL : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_ VILLE : ..... PAYS : .....

DATE DE NAISSANCE : ⌊_⌊_ ⌊_⌊_ ⌊_⌊_⌊_⌊_ E-MAIL : .....

RÈGLEMENT PAR CHÈQUE (FRANÇAIS) À L'ORDRE D'**AM MEDIA NETWORK**

AL221 – Le présent tarif annule et remplace, à sa date de parution, tous les tarifs publiés précédemment. Offre valable dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 31/05/2018.
Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant, et dont nous sommes les seuls destinataires. Délai d'envoi : prévoir entre 1 et 2 mois.

J'AIME
J'AIME PAS

Équipe

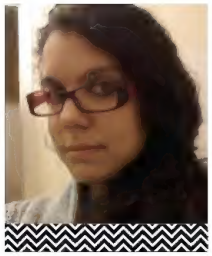
Rédacteur

Invité

CHRISTOPHER

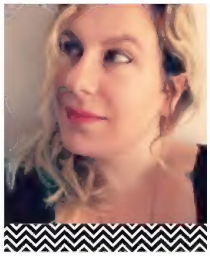
J'AIME *A Place Further Than The Universe* !

J'AIME PAS la récente liste de titres *isekai*. Ils sont de moins en moins originaux.



MÉLANIE RAMET

J'AIME que Netflix commence 2018 avec des *anime* de haute voltige : *Devilman Crybaby*, *Violet Evergarden*, *B : the Beginning*, *A.I.C.O.*, *Les Enfants de la baleine*... J'attends la suite de leur *line-up* avec impatience !



MARION COCHET-GRASSET

J'AIME *Ni no Kuni II* et son monde onirique. Des heures de jeu m'attendent !

J'AIME PAS devoir attendre la suite de mes séries du moment. *#adeptedubingewatching*

BRUNO DE LA CRUZ

J'AIME aller au Japon et être dans la même pièce que Takeshi Koike, et le retour au premier plan de Kazuto Nakazawa pour une série TV.

J'AIME PAS *Tinta Run*. C. Cointault a bien du mérite, mais impossible pour moi d'accrocher.

MÉKO

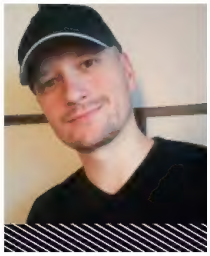
J'AIME *Gate!* saison 2, une pub géante pour les JSDF, mais tellement jouissive !

J'AIME PAS la fin d'*Inuyashiki* et le dessin du nouveau *Gantz*.

CLÉMENT

J'AIME me refaire de bons mangas et *anime* authentiques.

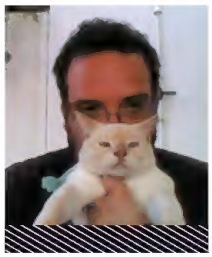
J'AIME PAS ne pas avoir assez de temps pour tout écouter et regarder.



PHILIPPE BUNEL

J'AIME *DB FighterZ* qui donne la sensation de jouer à l'*anime*.

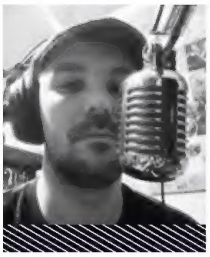
J'AIME PAS finalement *Darling in the Franxx*, qui perd la promesse du début avec du *fan service* absurde.



JOAN LAINÉ

J'AIME la sensation incroyable d'assister à la renaissance de *Shadow of the Colossus* sur PS4.

J'AIME PAS les multiples sorties de mangas géniaux : et mon porte-monnaie ???



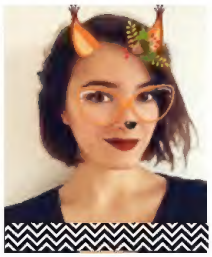
MAXIME BENDER

J'AIME l'engouement grandissant en France autour de *The Promised Neverland*. J'aime aussi toutes les bonnes sorties mangas dont on est gratifié depuis ce début d'année !

STÉPHANIE AH-FA

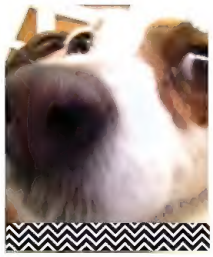
J'AIME la suite de la saison 3 de *Food Wars!*

J'AIME PAS l'injustice : les fans américains et allemands ont droit à des projections du film *Free! Take Your Marks* au cinéma et pas nous !



MARICHKA BESSE

COUP DE CŒUR Je viens seulement de lire *Touch* d'Adachi, 30 ans après... J'adore ces belles épreuves sportives et ces histoires sincères d'ados qui prennent encore tellement de sens dans nos vies d'adultes d'aujourd'hui. Merci King Steve !



WILFRID DESACHY

HOMMAGE Le décès de Stephen Hawking m'a affecté. Cette admirable personnalité m'a souvent inspiré de par son travail et m'a appris à relativiser sur ma propre condition d'être humain. Chapeau, Steph' !

Photo : Snuffles

Marché de l'occasion

Le manga, un produit comme un autre ?

[par Maxime Bender]

Depuis plusieurs années maintenant, le marché de l'occasion, tous produits confondus, gagne doucement des parts sur celui du neuf. Parfois symbole d'une société en crise, parfois inhérent à l'objet en lui-même, qu'en est-il pour le manga d'occasion en France ? Alors qu'il n'a jamais été aussi facile qu'aujourd'hui d'acheter et de revendre un livre de seconde main, est-il pour autant en pleine expansion ? État des lieux de cette économie souterraine.

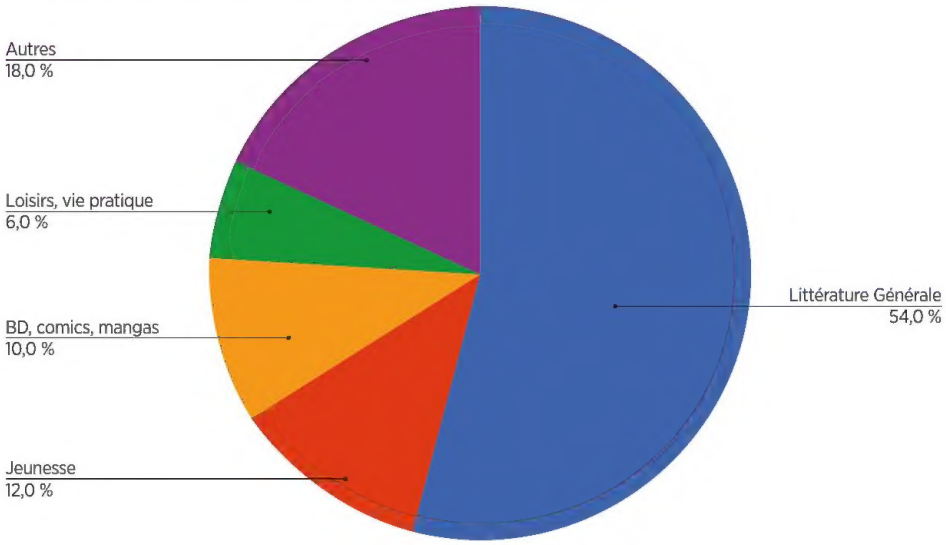
Pour de nombreux fans et lecteurs, consommateurs de mangas au kilo, l'occasion est parfois le seul moyen d'assouvir sa passion. Le manga, de par son fond et sa forme, pousse souvent à en vouloir toujours plus. Toujours plus de séries, toujours plus de tomes, toujours plus d'aventures. Lorsqu'on met le doigt dans l'engrenage, on ne s'arrête plus... jusqu'au moment où notre porte-monnaie s'épuise. Si bien que les seules solutions sont de gagner au Loto ou de passer par le marché de l'occasion, en revente comme en achat. C'est d'ailleurs ce que nous confirme Ludovic P., 21 ans, consommateur et lecteur assidu, assis dans un rayon manga d'un grand magasin de produits culturels : « *Pour moi il est impossible de tout acheter en neuf pour l'instant, j'ai dix-sept séries en cours et je ne peux pas suivre financièrement. Alors j'essaie d'acheter un tome sur deux en occasion. Mais le problème c'est de pouvoir les trouver et de ne pas se faire* spoiler *avant de les acheter, ou pire... de ne trouver que des mangas abîmés.* » Solution économique, mais pas seulement pour ce *mangavore* averti : « *De toute*

manière, je crois que c'est culturel en France, on cherche toujours une solution pour payer moins cher ou pour s'arranger. » En France l'achat d'occasion serait culturel, mais au Japon, qu'en est-il ?

L'héritage japonais

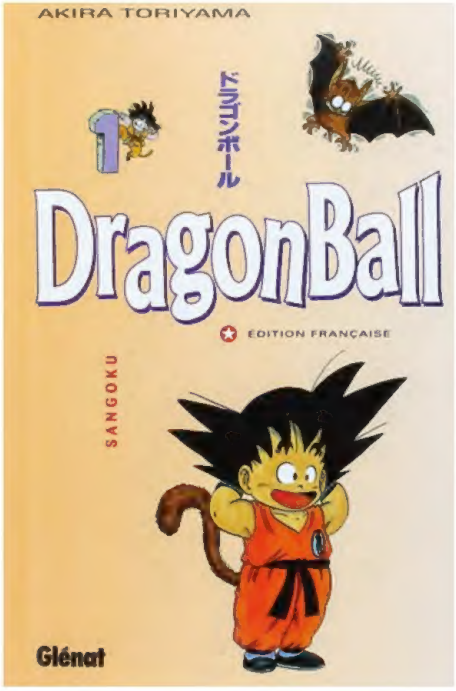
La France est le second pays du manga et dans l'Hexagone, 12,5 % des livres traduits en français sont en langue japonaise à l'origine. Ce marché est par conséquent « *directement hérité du marché japonais, au point de représenter la vitrine occidentale du manga* », comme le glissait Iker Bilbao, responsable de Soleil Manga et de Delcourt-Tonkam (voir interview p. 9). Au Japon, impossible de se balader sans trouver un libraire d'aubaines aux tarifs affolants. À 105 yens[1] le volume, il est difficile de ne pas jeter un coup d'œil. Parmi ces magasins, on trouve Book Off, la plus grande chaîne de magasins de vente de livres d'occasion sur l'archipel. Fondé au début des années 1990, à l'aube de l'âge d'or du *Shônen Jump*, son succès a été tellement rapide qu'à ce jour, ils ont plus de 900 boutiques à travers le monde (dont une à Paris). Mais à notre époque hyper connectée, au Japon comme en France, les acteurs de l'occasion sont nombreux à être bien présents sur le Web.

Achats de livres d'occasion en 2016 - Répartition en volume[1]



« L'OCCASION : UNE PREUVE DE LA BONNE VIVACITÉ DU MARCHÉ DU MANGA EN FRANCE. »

Ce marché est depuis quelques années dopé par l'arrivée d'acteurs pas si nouveaux. Depuis bientôt dix ans, le site de la Fnac a ouvert un Marketplace. Il s'agit d'une possibilité pour des tiers de vendre leurs produits. C'était évidemment une porte ouverte à la revente de livres d'occasion, tout comme ça l'a été pour Amazon auparavant, le premier des GAFA à s'y être engouffré. Ainsi, professionnels ou simples amateurs-brocanteurs *online* profitent de ces plateformes. Aujourd'hui, en quelques clics (et quelques vérifications légales, notamment pour éviter le recel et le blanchiment d'argent), n'importe qui peut devenir vendeur. En France, l'un des champions du Marketplace, notamment sur le manga, est sans nul doute Rakuten-Priceminister. L'entreprise japonaise nous confiait que chaque année depuis maintenant trois ans, ce sont plus de 100 000 mangas qui sont vendus entre particuliers, pour un prix moyen de 6,10 euros.
Ces chiffres relativement stables montrent l'envie des Français de faire vivre et de donner une seconde vie à certains mangas. Sur plus de 15 millions d'exemplaires de mangas neufs vendus en 2017, il est difficile de croire que cela représente une menace économique, contrairement à ce qu'affirment certains éditeurs. Les dernières données indiquent que seulement 2 % des acheteurs de livres ne se fournissent qu'en occasion[2]. C'est surtout une preuve de la bonne vivacité du marché en France, le manga continue de convaincre de plus en plus de lecteurs et ça c'est une bonne nouvelle.



LE MANGA D'OCCASION EN 4 QUESTIONS

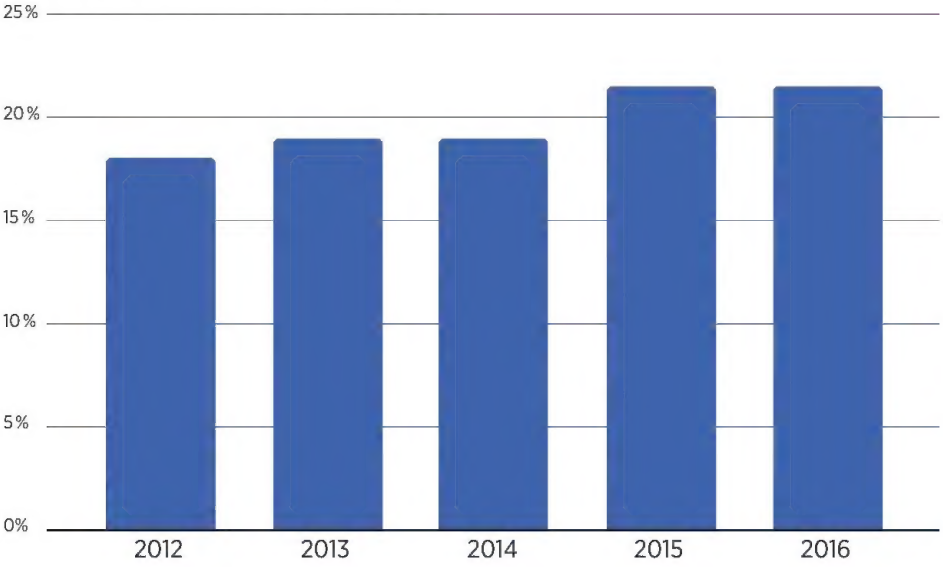
Qui rachète ?
Les libraires d'occasion près de chez vous, mais aussi les nouveaux libraires *online*.

Quelle série ?
Sur Rakuten, les séries les plus vendues entre particuliers sont celles qui ont le plus de succès en neuf également. *Fairy Tail*, *Dragon Ball* ou *Naruto* en sont les leaders.

Quand acheter ?
Après les fêtes et les fameuses périodes de revente de cadeaux, mais aussi à la rentrée scolaire.

Où acheter ?
Le choix est vaste sur Internet ou dans une grande ville. Paris, par exemple, regorge de boutiques d'occasion ; c'est d'ailleurs dans la capitale que l'on trouve l'un des piliers du produit d'occasion au Japon : Book Off.

Acheteurs de livres d'occasion en France (hors scolaire)[2]



Book off / Tokyo

Il y a aussi une application pour ça

D'autres acteurs viennent nourrir ce marché et débarquent avec des moyens applicatifs simples et efficaces. Ils s'appellent Momox ou Kiwibook[3] et vous proposent de vendre ou de racheter cash vos livres sans effort. Il vous suffit de télécharger leur application et de scanner le code-barres de votre manga ou DVD. On vous propose alors un prix de rachat, que vous acceptez ou non. Si l'affaire est validée, vous recevez par mail de quoi imprimer un bon d'envoi et il ne vous reste plus qu'à faire le colis. À réception, vous recevez l'argent sur votre compte. Pratique, surtout si l'on n'habite pas dans une ville où les libraires d'occasion sont légion. Présents également sur les grosses plateformes de revente comme Amazon, la Fnac ou Rakuten, ils bousculent forcément ce milieu du produit de consommation culturel d'occasion avec un chiffre d'affaires de 120 millions d'euros en 2015 pour Momox. C'est peut-être pour ça que Xavier Niel a senti que c'était le moment d'investir dans Kiwibook, une start-up nîmoise, à travers son fonds d'investissement Kima Ventures.

Le succès, mesuré malgré tout, du manga d'occasion est à relier inévitablement à la bonne santé du neuf, comme nous le confiait Laurent Berg, fondateur de la librairie Manga Toys, présente dans la mythique rue Keller à Paris : « *Avant, j'avais une autre boutique où je ne faisais que de l'occasion et c'est seulement quand j'ai aussi fait du neuf que ça a bien décollé. D'ailleurs, en volume, on vend beaucoup plus de manga d'occasion, mais en valeur, c'est le produit neuf qui nous rapporte le plus,* avant d'ajouter : *c'est un marché qui monte progressivement d'année en année dans la boutique, malgré la montée de la concurrence d'Internet. Les différentes crises successives des années 2000 ont évidemment favorisé l'occasion.* »

On peut revendre sa collection dans ces librairies. « *Une bonne partie des clients venus revendre leurs mangas le font pour en racheter tout de suite. Ils sont presque 40 %. D'une part, l'avoir est plus important qu'une vente cash, et d'autre part, le délai entre la sortie d'un titre neuf et de sa disponibilité en occasion est de plus en plus serré. Aujourd'hui, il s'écoule parfois seulement trois jours entre la sortie d'une nouveauté et sa revente. Alors quand j'ai des clients qui dépensent dans les 200 euros par mois, ils ne peuvent pas tout prendre en neuf, ils sont obligés de faire des choix. Ça leur permet de lire toujours plus.* »

> « IL Y A PARFOIS TROIS JOURS ENTRE LA SORTIE D'UNE NOUVEAUTÉ ET SA REVENTE »

Mais à quel prix ?

Des librairies comme celle-ci, il en existe aux quatre coins de la France dans lesquelles on trouve souvent beaucoup d'habitués, mais aussi des chineurs à la recherche de la perle rare, du manga introuvable, ainsi que des clients qui tentent de négocier tout et tout le temps... Les problématiques de place sont souvent un frein à l'occasion pour ces magasins locaux qui n'ont parfois ni entrepôt ni système informatisé sur l'occasion.

Lors de notre passage chez Manga Toys, Laurent Berg avait calculé qu'il disposait de plus de 10 000 mangas à revendre à un prix de 4,50 euros en moyenne pour les plus récents. Mais dans le manga, il n'y a pas de cote ni d'argus, contrairement à la BD franco-belge, alors parfois les prix peuvent s'envoler puisque seule l'offre

Photo : Méko

régit la demande et donc seul le vendeur décide du prix. Difficilement comptable, l'activité de sites comme Le Bon Coin ou même des multiples groupes Facebook d'achat et de revente cache parfois quelques arnaques dont il faut se méfier, et les prix s'envolent parfois très haut...

INTERVIEW D'IKER BILBAO :
Impossible de parler de manga d'occasion sans demander l'avis d'un éditeur. C'est ainsi que nous sommes allés à la rencontre d'Iker Bilbao, directeur du pôle manga chez Soleil Manga et Delcourt-Tonkam.

Quelle vision, en tant que responsable de deux maisons d'édition manga, avez-vous de ce marché de l'occasion ?
En tant que lecteur, lorsque j'étais plus jeune, l'occasion m'a permis d'avoir des titres difficilement trouvables en magasin. *Asatte Dance* ou *Angel*, par exemple, je ne les avais que chez un petit bouquiniste à Toulon. Et aujourd'hui encore, c'est un véritable mode de survie pour des mangas qui ne sont pas économiquement viables.

LE CHIFFRE

12 841,33 : c'est, en euros, le prix du manga le plus cher trouvé d'occasion sur Internet. Il s'agit de la version espagnole du tome 1 de *Tokyo Mew Mew* proposé par un vendeur situé aux États-Unis. Il faudra rajouter 3,94 euros de frais de port si vous souhaitez le commander !... Attention, il est seulement en « bon état ».

Et cela ne représente pas une concurrence déloyale ?
Elle existe, mais prenons l'univers *Jojo's* : je pense qu'on est plus face à des collectionneurs et je ne suis pas convaincu qu'il y ait tant de lecteurs qui les revendent. Je ne vois donc pas vraiment de concurrence. En revanche, sur un *shônen* comme *Food Wars!*, ça doit déjà être plus présent et je n'ose même pas imaginer ce que ça peut donner sur *Fairy Tail* ou *Naruto*. Mais on ne peut pas reprocher à un lecteur de ne pas conserver une série. Pour le libraire aussi ce sont des revenus non négligeables. En tant qu'éditeur, notre ennemi ce n'est pas l'occasion, ça serait bien plus le *scantrad* par exemple. La seule chose que je puisse déplorer, c'est que l'auteur ou le traducteur ne touchent pas un centime dessus.

Comment réagissez-vous aux titres constamment en rupture de stock et aux envolées des prix de certains mangas en occasion ?
Je reçois très souvent des mails à ce sujet. Un manga, ça coûte très cher à imprimer. Donc les contraintes économiques font que parfois, malgré une demande existante, mais faible, il faut faire confiance au marché de l'occasion. La réelle alternative aux envolées dérisoires des prix, ça reste le numérique et c'est là-dessus que l'on travaille. Sur un titre comme *Dorohedoro* dont les prix s'envolent parfois à 300 euros, ça vaudra toujours plus le coup de le lire en dématérialisé.

D'ailleurs, comment voyez-vous l'évolution de ce marché ?
J'ai l'impression qu'il y a bien plus de jeunes lecteurs qu'avant qui s'y dirigent pour retrouver des mangas aujourd'hui disparus. Certains lecteurs ont cette curiosité d'aller voir ce qui a été publié il y a dix ans et qui n'est plus disponible. C'est un marché qui fait même vivre des maisons d'édition disparues. Ce qu'il faut en face, c'est qu'en tant qu'éditeur, nous

ayons une vraie politique de réédition. En France, j'ai l'impression que tout le monde joue le jeu. De notre côté, on est très content de ce qui se passe sur *Fruits Basket* par exemple. L'éditeur ne doit pas mettre des barrières, il doit proposer, apporter des choses. Alors j'ai vraiment envie de croire que le marché de l'occasion est une alternative et un plus pour le bien du manga. •

1. Source : GFK - 2017
2. Source : Baromètre Kantar-Sofrès
Remerciements à Solene Ubino et aux équipes de Soleil Manga - Delcourt-Tonkam, aux équipes de Rakuten-Priceminister et à Laurent Berg.

ANIMATHÈQUE

LA SÉLECTION DE LA RÉDACTION

[Rubrique réalisée par **Philippe Bunel, Bruno De La Cruz, Clément Le Duc et Sven Pollen**]

ANIME FOCUS

MIND GAME

Consacré au Festival d'Annecy 2017 avec *Lou et l'île aux sirènes* et aux Oscar japonais avec *Night is short, Walk on girl* (lire *AL* n° 220), Masaaki Yuasa est l'une des figures majeures du cinéma d'animation actuel ! L'engouement autour du réalisateur n'a jamais été aussi important. Naturel, donc, de voir son premier long métrage refaire surface en vidéo chez @Anime.

Éditeur : @anime
Durée : 103 min
Studio : Studio 4°C
Genre : culte

L'IMAGE SURVITAMINÉE

Au début des années 2000, une nouvelle vague de cinéastes s'immisce dans le marché de l'animation avec des projets qui vont à contre-courant des productions habituelles. Sunao Katabuchi réalise la fable poétique *Princesse Arete*, Takeshi Koike et Hiroyuki Imaishi cassent les codes avec, respectivement, les excentriques *Trava Fist Planet* et *Dead leaves*. Ces futurs grands noms qui revendiquent leur émancipation artistique sont alors rejoints par Massaaki Yuasa, un animateur ayant travaillé avec Keiichi Hara sur les licences satiriques telles que *Doraemon* et *Shin chan*, et qui s'est fait remarquer sur des productions déjantées comme *Noiseman* de Koji Morimoto et le film *Nekojiru-so*. Entre-temps, il s'essaye à la réalisation sur *Slime Adventures : Yay, the sea!* Dans lequel il filme des séquences maritimes très ambitieuses. Lorsqu'en 2004 il adapte le manga survolté *Mind Game* de l'artiste underground Robin Nishi (disponible chez IMHO), rien ne semble plus cohérent, et le résultat est saisissant !

L'ALCHIMIE EXPLOSIVE

Produit dans le laboratoire qu'est le studio 4°C, le long métrage s'inscrit parfaitement dans la lignée des productions de la société de Koji Morimoto : concept loufoque, courte focale déformante utilisée dans des plans en plongée ou en contre-plongée, mouvements de caméra insolites, techniques d'animation et styles visuels extrêmement variés… *Mind Game* n'a pas peur de déranger avec son propos subversif, ni de perturber les rétines avec son hétérogénéité graphique. C'est justement ce morcèlement visuel qui fait la force du film, et qui conforte l'identité expérimentale du studio 4°C, tout juste reconnu à l'international grâce à Animatrix. Le film peut donc être perçu comme une consécration artistique du studio, marquant également la carrière d'un grand cinéaste fasciné par le mouvement continuel.

De nombreuses autres obsessions de Yuasa sont déjà présentes, comme l'isolement des jeunes, leurs rapports complexes avec les adultes, généralement menaçants, les histoires romantiques ainsi que l'exutoire que procure la musique (supervisée par Shin'ichiro Watanabe). Biscornu, psychédélique et très touchant, *Mind Game* offre un moment d'animation jouissif qu'il faut absolument (re)découvrir en HD ! •

© 2004 Mind Game Project

SLOW START

Diffusion : Wakanim
Durée : 12 × 23 min
Studio : A-1 Pictures
Genre : une jeunesse en forme

Pour Ichinose, la rentrée au nouveau lycée est un moment important. Bien que réservée, elle se fait rapidement des amies. C'est l'occasion pour elle de s'avancer

mêle tranches de vie et humour « olé olé ». Avec une animation qui fait la part belle aux émotions hyperboliques d'une bande de lycéennes capables de parler de tout et de rien, l'ensemble se laisse suivre avec plaisir à condition de ne pas être allergique à

ressorts comiques, les sous-entendus sexuels sont parfois lourdauds. B.D.L.C.

A.I.C.O. - INCARNATION

Diffusion : Netflix
Durée : 12 × 24 min
Studio : Bones
Genre : tout en métal panique

Toujours partant pour des productions originales, le studio Bones (re)trouve avec Kazuya Murata (*Gargantia*) un réalisateur qui aime la SF et les technologies avancées. Dans *A.I.C.O*, la trame tire sur la ficelle usitée du « clone » et des soldats 2.0, mais une certaine forme d'ambition s'en dégage. Si l'on oublie très vite le bestiaire ou le *chara design* quelconque de Satoshi Ishino, la série se veut fort bien animée, soignant autant ses phases d'action, l'animation de l'héroïne, que sa photographie. Pas la meilleure idée de Bones, mais un divertissement tout à fait honnête. Notez enfin que l'animateur français Ken Arto (voir *AnimeLand* n° 220) y signe quelques jolies séquences. B.D.L.C.

PING PONG

Diffusion : France.tv Slash
Durée : 11 × 22 min
Studio : Tatsunoko Production
Genre : Fish eye

À défaut d'une version Blu-ray en France, la série *Ping Pong* (2014) revient sur le Web avec une diffusion en VOSTFR surprise (et gratuite) sur la plateforme de streaming Slash de France.tv. Au programme, 11 épisodes pleins d'imagination pour mettre en scène l'excellent manga de Taiyô Matsumoto. Une virtuosité à l'écran que l'on doit à l'inimitable Masaaki Yuasa, plus que jamais en vogue. Pour jouer avec le réalisme et tordre des corps déchirés par d'âpres affrontements raquette en main, il s'est adjoint les services de la crème des animateurs (Shinya Ohira, Nobutake Ito, Bahi JD) et du Français Kevin Aymeric (*Space Dandy, Kick Heart*) à la direction artistique. Incontournable. B.D.L.C.

LUPIN III : L'AVENTURE ITALIENNE

Diffusion : Netflix, Wakanim
Durée : 24 × 25 min
Studio : TMS Entertainment
Genre : L'incorrigible Lupin

On retrouve à nouveau notre cher Lupin en Italie sur l'île de Saint-Martin où il est sur le point de se marier avec une certaine Rebecca Rosselini, actrice et mannequin qui fait les choux

cambrioleur de génie, poursuivi également par l'agence du MI6. La formule ne change pas : courses-poursuites, action et humour font partie des ingrédients de cette énième adaptation du manga de Monkey Punch. Et il n'y a que des habitués à la réalisation qui ont travaillé sur l'œuvre à travers les différents films ou itérations. C.L.

©Yuiko Tokumi, HOUBUNSHA/Slow Start Production Committee
©Bones/Project A.I.C.O
©Taiyo Matsumoto/Shogakukan/Anime Ping Pong Production Committee
Monkey•Punch©TMS•NTV

ALL OUT!!

Éditeur : Kana Home Video
Durée : 25 × 24 min
Studio : Madhouse
Genre : ovalie

[illegible]

temps de l'avoir chez soi dans sa DVDthèque. D'autant que cette édition propose la version française dans laquelle les joueurs du Stade français ne montrent non pas leur anatomie, mais leur bonne humeur lors de séances de doublage. De là à voir Gion, le héros boule de nerfs de cet *anime* réussi, un jour fouler le stade Jean Bouin, il n'y a qu'un pas ! Et pour ceux qui hésitent encore un peu, une version [illegible]

KILLING BITES

Diffusion : Amazon Prime Video
Durée : 12 × 24 min
Studio : Liden Films
Genre : fury en furie

À l'origine de *Killing Bites*, on retrouve un manga scénarisé par Shinya Murate, que l'on connaît très bien en France pour le magnifique *Jackals*, sorti chez Ki-oon. Les dessins, eux, sont assurés par Kazuasa Sumita, qui avait fait parler de lui sur *Witchblade Takeru*, sorti chez Panini Manga. Résultat, la série est particulièrement réussie. On y retrouve des êtres mi-humains, mi-animaux, qui s'affrontent dans des combats clandestins, enfin, s'ils le veulent bien... Les scènes de baston sont très soignées, là où d'autres séquences sont beaucoup plus statiques. Mais l'intrigue fonctionne ! S.P.

JOKER GAME

Éditeur : @Anime
Durée : 12 × 24 min
Studio : Production I.G
Genre : Man from D-Agency

Après *Bungo Stray Dogs*, une autre série du catalogue Crunchyroll arrive en DVD. C'est au tour de *Joker Game* de bénéficier d'une belle édition de l'intégrale de la série, uniquement en VOSTF. Pour rappel, il s'agit d'une adaptation d'une série de romans populaires au Japon, mettant en scène les missions d'agents spéciaux formés par l'armée japonaise dans la plus grande discrétion. L'animation de Production I.G est particulièrement léchée et on notera une musique de Kenji Kawai de grande beauté. S.P.

BEATLESS

Diffusion : Amazon Prime Video
Durée : 24 × 24 min
Studio : Diomedea
Genre : I, Robots

[illegible] un futur alternatif dans lequel les hommes vivent avec des hiE, [illegible] un jour, les intelligences artificielles ne répondent plus. Suite à sa rencontre avec Lacia, une hiE, le jeune Arato se retrouve au milieu d'une sombre affaire. Notons que les dessins des romans sont assurés par Redjuice (*Guilty Crown*), mais il s'agit d'une des [illegible] mais qu'on a l'impression d'avoir vue des centaines de fois. S.P.

Killing Bites © Shinya Murata Kazasa Sumita HERO'S/KILLING BITES Production Committee
"ALL OUT!!" by Shiori Amase originally serialized in the monthly "MORNING two" published by KODANSHA Ltd. ©Shiori Amase, Kodansha/ALL OUT!! Production Committee All Rights Reserved The rugby ball
oval trim device is a registered trade mark used under permission of Gilbert Rugby. All rights reserved

RENTRÉE 2018, NOTRE SÉLECTION :

[illegible]

LES INDISPENSABLES

Devil's Line
[illegible]
Les Héros de la galaxie – Die neue These
[illegible]
Lupin III: Part 5
[illegible]
My Hero Academia 3 — ADN
[illegible]
Piano Forest

LES VALEURS SÛRES

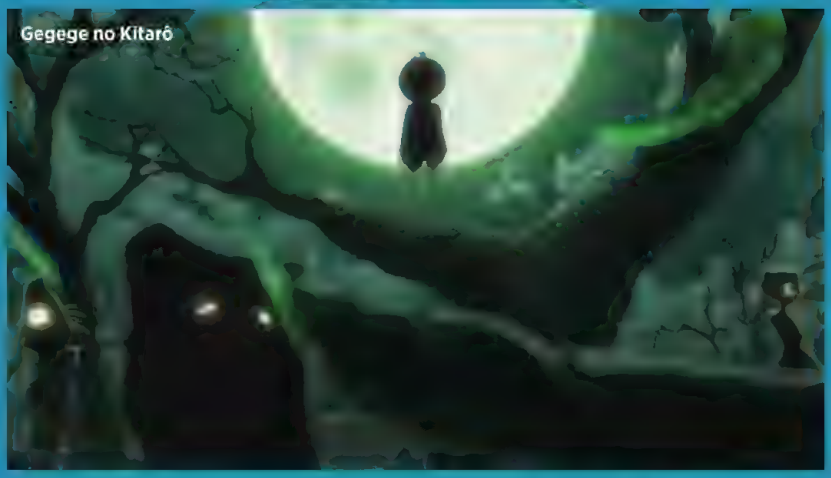
Captain Tsubasa
[illegible]
Food Wars 3
[illegible]
La Cité des esclaves
[illegible]
Steins;Gate 0
[illegible]
Tokyo Ghoul:re

ON EN ATTEND BEAUCOUP

Akkun to Kanojo
[illegible]
Golden Kamui
[illegible]
Hinamatsuri
[illegible]
Ladyspo
[illegible]
Magical Girl Site — Amazon
[illegible]
Uchû Senkan Tiramisu
[illegible]
Sword Gai
[illegible]

À SURVEILLER

3D Kanojo
[illegible]
Gundam Build Divers
[illegible]
Jikken-hin Kazoku
[illegible]
Layton Mystery Tanteisha
[illegible]
Nil Admirari no Tenbin
[illegible]
Saredo Tsumibito wa Ryû to Odora
[illegible]


Gegege no Kitarô

Akkun no Kanojo

Misone ta Maso-san

Jûshinki Pandora

REGARDEZ LE MEILLEUR DES ANIME GRATUITEMENT SUR WAKANIM.tv

SWORD ART ONLINE ALTERNATIVE

GUN GALE ONLINE

À PARTIR DU 7 AVRIL
En exclusivité sur Wakanim

@Wakanim

Devenez membre VIP pour 5€/mois et accédez à

40+ séries
500+ épisodes

1h
Nouveaux épisodes
1 heure après le Japon

Applications mobile,
consoles et TV

©2017 KEIICHI SIGSAWA/KADOKAWA CORPORATION AMW/GGO Project

EN AVRIL DÉCOUVRE-TOI ANIMEPHILE

Ce printemps annonce une exceptionnelle quantité de reprises de séries cult tendance qui augmente ces dernières années, parfaitement orchestrée par Son Goku et Usagi Tsukino. Mais cet avril 2018 prépare une offensive sans précédent sur le front de l'*anime*, faisant exploser la fibre nostalgique et la production de produits dérivés. Fétu de sport, baston, S.F., yaka ou gros lolo découvrez les vieux pots et les meilleures soupes des mois à venir.

Card Captor Sakura: Clear Card

2018 LE BOOMERANG DE L'ANIME
WHO WANTS TO LIVE FOREVER?

[PAR MÉKO ET PHILIPPE]

L'exploitation d'anciennes licences permet aux producteurs de profiter d'une *fanbase* intergénérationnelle qui ne cesse de croître. Très rentables, les productions de ces remakes/*reboots*/suites rebondissent sur des histoires et personnages principaux déjà créés, jouant sur la corde nostalgique tout en ciblant un nouveau public.

Impossible pour les jeunes Japonais de passer à côté des piliers de la culture moderne tels qu'*Astro* ou *Kitaro*, surtout que leur retour cyclique leur permettait de s'adapter aux époques ainsi qu'aux nouvelles techniques d'animation ou de diffusion HD. Mais désormais, la donne a changé : les icônes se sont multipliées et le public s'est internationalisé ! Au cinéma, *Albator*, *Doraemon* ou *Saint Seiya* reviennent transformés en 3DCG, embrassant le large public. À la TV, *Dragon Ball* et *Sailor Moon* espèrent une nouvelle consécration, et pendant que *Devilman* se fait une place de choix sur Netflix à travers différentes séries, *Card Captor Sakura* reprend son cours, aidée par une diffusion simulcast.

Ce retour en force fait écho à la crise du marché de l'animation japonaise qui oblige le flot de productions à s'ouvrir au monde, les séries se rentabilisant rarement, surtout que la concurrence n'a jamais été aussi éprouvante (environ 90 *anime* par saison). Il est donc bien plus confortable de faire revivre des franchises que d'adapter une œuvre récente ou de créer une histoire originale, et il n'y a rien de mieux pour relancer la machine mercatique bien huilée (mangas, vidéos, *goodies*...).
À l'approche des Jeux olympiques 2020, qui marqueront sûrement l'apothéose de la politique d'ouverture Cool Japan, le porte-étendard de la pop culture nippone que sont les *anime* n'a jamais été aussi décisif. Tous les moyens sont bons pour que les regards du monde entier restent rivés sur le Japon. Pour ce faire, il faut que les icônes soient connues de tous, en commençant par l'équipe de mascottes des JO emmenée par Son Goku, Sailor Moon ou Shin Chan ! Cette vague d'avril le confirme : la « japanime » n'a jamais autant misé sur le passé pour assurer son avenir économique !

Cool Japan • Don't kill the whale

Lorsqu'au début des années 2000, le Japon s'apercevait qu'il avait inconsciemment inondé le monde de sa pop culture japonaise, il décidait que c'est par le *soft power* que le pays pourrait redorer son blason économique, ses principales industries stagnant depuis la fameuse décennie perdue. La politique **Cool Japan** fut adoptée afin de rebondir sur l'image positive qui dominait à l'international. Gastronomie, musique, littérature, mode et le trio vertueux manga/*anime*/jeux vidéo étaient exportés dans des manifestations toujours plus nombreuses afin de répondre aux besoins culturels des passionnés, et de toucher une cible plus large, surtout que les JO 2020 arriveraient à grands pas ! Mais le Japon a eu le temps de se préparer, le prophète Katsuhiro Otomo avait dessiné le stade dans *Akira* trente-six ans plus tôt ! Dès lors, les nouveaux *anime Captain Tsubasa*

Captain Tsubasa ©Yôichi Takahashi/Shûeisha©2018 Captain Tsubasa Production Committee
Cardcaptor Sakura: Clear Card © CLAMP, ST/KODANSHA, NEP, NHK
Lupin III l'aventure italienne Original comic books created by Monkey Punch © Monkey Punch All rights reserved © TMS All rights reserve Lupin III l'aventure italienne Original comic books created by Monkey Punch © Monkey Punch All rights reserved © TMS All rights reserved

et *Lupin III Part V* viennent consolider la structure de cette passerelle culturelle.

La cérémonie de clôture des jeux de Rio en 2016 donnait le ton : Shinzo Abe arrivait déguisé en Mario pour présenter les futurs JO de Tokyo, faisant suite à un clip où les héros de jeux vidéo et d'*anime* travaillaient de concert pour l'envoyer avec un ballon rouge à l'autre bout de la planète. Nous y retrouvions Hello Kitty, Doraemon et Tsubasa, le héros de *Captain Tsubasa*. Pas étonnant, donc, si une nouvelle adaptation se profile en 2018 en synchro avec la Coupe du monde ; l'engouement pourrait bien être planétaire ! C'est David Production (*Jojo's Bizarre Adventure*) qui s'occupe de l'animation. Avec une bande annonce dynamique, le studio se dédouane de l'*anime* précédent via l'image de synthèse, qui servira à créer quelques mouvements de caméra ambitieux ou à modéliser le ballon rond. Le design des personnages est signé Hajime Watanabe, un animateur de la première série qui se veut très fidèle au style du *mangaka*, bien que les traits épais et angulaires soient surtout un effet de mode présent dans les récentes séries pour

Captain Tsubasa

Lupin III : Part 5

enfants, l'ère *Pokémon* oblige. Cinquante-deux épisodes sont prévus, qui ne reprendront sûrement pas la totalité du manga vu que dans l'adaptation précédente, plus de 200 épisodes avaient été nécessaires pour couvrir tous les *arcs* scénaristiques. Cependant, le nouvel *anime* s'étendra sûrement moins en temporalité (et en longueur de terrain) au profit d'un certain réalisme, une concision qui bénéficierait bien moins à un certain gentleman cambrioleur.

Après trois séries réalisées entre 1971 et 1985, la saga *Lupin III* s'illustre exclusivement à travers des films et téléfilms annuels. En 2012, la réalisatrice Sayo Yamamoto et le *chara designer* Takeshi Koike sont en charge de relancer la machine via le *spin-off* très stylisé *Une femme nommée Mine Fujiko*. Le studio TMS emboîte le pas en 2015 avec une toute nouvelle série, *Lupin III PART IV : L'aventure italienne*, chapeautée par Kazuhide Tomonaga, un vétéran ayant travaillé de nombreuses fois sur la licence, notamment sous la direction de Hayao Miyazaki et Isao Takahata, avec qui il a longuement collaboré par la suite.
Délirant et d'une qualité graphique de haut vol, cet *anime* (disponible sur Netflix) amène la licence en Italie, pays qui a toujours été friand des aventures loufoques de ce groupe de voleurs excentriques, en plus d'être un important consommateur d'*anime*. Il faut dire que l'œuvre de Monkey Punch s'est toujours prêtée à l'internationalisation, grâce à des protagonistes ultra charismatiques empruntant aux clichés des films de genre des quatre coins du monde, mais aussi parce que leurs péripéties font voyager les spectateurs, qui découvrent les pays et les monuments dans une ambiance

décomplexée mais respectueuses des mœurs et des cultures autochtones. Dans la continuité de *L'aventure italienne*, Tomonaga signe cette année la cinquième série de *Lupin III*, amenant notre détective cambrioleur à faire les 400 coups dans l'Hexagone ! Impossible, donc, de ne pas se sentir concerné par ce titre, surtout si la série développe des enjeux et une mise en scène aussi ambitieuse que dans la précédente. Avec les sublimes films de Koike produits en parallèle, la licence *Lupin III* est dans une bonne dynamique !

Uncool Japan • Say it ain't so Joe

Ranimer une icône culte ne se fait pas toujours avec un coup de défibrillateur, parfois c'est un vrai bâton merdeux pour les producteurs, le cas des 50 ans d'*Ashita No Joe* est un parfait exemple de jurisprudence. *Joe*, c'est le *manga* le plus populaire, *nekketsu*, subversif, sportif, mélodramatique, cathartique, novateur et emblématique de ces 40 dernières années. Loin d'être vu comme un divertissement, ce jeune boxeur des rues est devenu un étendard d'une jeunesse en pleine révolte qui découvrait que le monde était pourri et n'aurait rien à lui offrir. Il a été « bouclé » à l'époque car il avait été accaparé par la rue, l'ultra-gauche, les casseurs ou les intellectuels en colère, et ne pouvait rester impunément publié dans un magazine jeunesse plus longtemps. Il faut comprendre que c'est une sorte de fusion entre Vegeta et Malcom X : l'incarnation de la crise identitaire des cinquantenaires d'aujourd'hui. Comment structurer un cahier des charges qui permettra de remettre Joe en scène ? Quelle modification va-t-on donner au design, à la bande-son ? Comment raconter une misère sociale qui a mille fois changé de forme ? La réponse est simple : *Megalo Box* devrait nous raconter la même histoire dans un monde futuriste et métaphorique. Même si l'on a bien vu que les personnages et la trame sont des clones parfaits, la vague des nostalgiques haineux criant au parjure de leur âme d'ado est tuée dans l'œuf. C'est un hommage « inoffensif ».

Gegege no Kitaro

Major 2nd

GeGeGe no Kitaro© Mizuki Pro•Fuji TV•Toei Animation
Megalo Box ©Ikki Kajiwara•Tetsuya Chiba/Kodansha/Megalobox Project
Souten no Ken : © NORTH STARS PICTURES, INC. All Rights Reserved.
Major Second ©Takuya Mitsuda · Shōgakukan/NHK · NEP/ShoPro

« LA "JAPANIME" N'A JAMAIS AUTANT MISÉ SUR LE PASSÉ POUR ASSURER SON AVENIR. »

Les nouveaux anciens • Forever young

Il y a tellement d'anniversaires dans ce dossier que l'on se croirait un samedi chez McDo', mais c'est bien le demi-siècle de l'âge d'or de la décennie 1970-1980 que l'on fête ! Vous n'avez donc pas fini de voir des logos « commémo », témoins de l'attachement des Japonais pour leurs icônes culturelles.
Dans *Gegege no Kitaro 2018*, un remix du thème culte mêlant *shamisen* et guitares électriques sur fond d'électro illustre parfaitement l'esprit de Kitaro, gardien indémodable d'un folklore traditionnel dans un Japon moderne. La culture et les traditions sont effectivement entretenues dans ce pays fier de son passé. Les plus vieux *anime* revêtent enfin un statut patrimonial, bien plus profond et affectif qu'une simple icône pop culturelle.
Et quoi de mieux qu'un *yokai* quinquagénaire qui poutre du poney pour transmettre le message de son auteur à la génération *YOLO* !

Souten no Ken

Megalo Box

Ce n'est pas une blague, le 1er avril Toei met en pause *Dragon Ball Super*, et c'est *Gegege no Kitaro* qui prend le relais ! Passation parfaitement licite entre ces deux monuments, car en plus de partager nombre de *seiyû* historiques, c'est Kôji Ogawa qui réalise *Kitaro* et quelques épisodes de *DBS*. Il apparaît dans le *trailer* que les postulats de Mizuki[1] de critiquer les dérives technologiques et la dictature du paraître de la société sont toujours d'actualité avec les smartphones et les réseaux sociaux. Son héros évolue à chaque époque sans tomber dans l'obsolescence… Les images dévoilées préfigurent de magnifiques ambiances sombres, sublimant les émotions troubles et ambiguës des personnages, soutenues par un *chara-design* modernisé moins potelé et enfantin. Sans abus, la série cohabitera très bien avec les titres fantastique/ horreur du moment, type *Junji Ito Collection*.

Hooray for Boobies !

Après *Mazinger Z* et *Devilman*, c'est au tour de la tuméfiante Honey Kisaragi de souffler les 50 bougies de la carrière de Go Nagai avec ses généreux poumons. Rappelons qu'il a dessiné bien plus de mangas fripons que de robots géants. Avec sa bande annonce survoltée, qui promet une animation *glam* et *twerk*, et son casting emmené par Maaya Sakamoto dans le rôle-titre, *Cutie Honey Universe*

sort le grand jeu ! Production REED (anciennement Ashi Production), sorti d'une longue phase de sous-traitance, est en charge de l'animation. *Cutie Honey Universe* est prometteur, mais encore faut-il que la série arrive à se démarquer des adaptations précédentes, toutes très ambitieuses, comme les OAV de 2004 supervisées par Hideaki Anno. Mais après tout, l'imagerie psychédélique, les monstres acharnés, les motos et le sex-appeal de la super héroïne polyvalente répondent toujours au cahier des charges.

Les anciens d'jeunz • Father and son

Plus récentes, des licences sont devenues à leur tour des référents pour les ados des années 2000. Elles méritaient aussi leur retour en fanfare ! Leur production étant déjà soumise aux nouveaux standards numériques, ceux-ci restent visuellement raccord dans leur suite. C'est le cas de *Basilisk : The ôka Ninja Scroll*, *Steins; Gate 0* ou encore les films *Code Geass*... Avec *Full Metal Panic! Invisible Victory*, vu la qualité des premières saisons, il y a peu de changement à prévoir : les modèles d'Arm Slaves sont toujours les mêmes, et les personnages principaux sont tous apparus dans les *trailers* annulant les rumeurs de *spin-off*. En effet, le *light novel* dont la série est adaptée vient de finir au Japon, avec un 12e volume qui se déroule bien après les aventures que l'on connaît, et avec de nouveaux personnages. Mais que les adorateurs de Kaname et Sagara se rassurent, ce sont bien eux qui ont le contrat pour cet *anime* ! De plus, une version *Director's cut* de la série sous forme de trois films récapitulatifs de la première saison sont sortis cet hiver pour aider à se remettre dans le bain. Suite à un report de six mois, les fans redoutaient l'arlésienne, mais un troisième trailer et des annonces officielles sont venus les rassurer : dans *FMP! Invisible Victory*, Sosuke va encore tout péter sans prendre de gants, contrairement à un certain joueur de base-ball...

Major est devenu le titre phare qui traite du sport national nippon, le base-ball, succédant à *Kyôjin no Hoshi*, *Dokaben* et *Touch*. Avec 74 tomes entre 1994 et 2010, le *manga* de Takuya Mitsuda suit le parcours de Goro, un enfant rêvant de devenir sportif professionnel tout comme son père avant lui. Produit de 2004 à 2010, l'*anime* de 154 épisodes (disponible sur Crunchyroll) est un succès impressionnant. La série surprend par sa dimension dramatique et son message intergénérationnel poignant. *Major 2nd* s'intéresse au fils de Goro, Daigo.

Cutie Honey Universe

Chirurgie graphique • Everything old is new again

La vétusté visuelle des plus anciens témoins de la SF japonaise mérite d'être réépaissie par les techniques actuelles, et les *mecha* détaillés bien davantage pour remplir les nouveaux formats vidéo. La 3D offre une nouvelle dimension qui attire à nouveau la curiosité sur les icônes 2D habituelles et grandit démesurément les scènes d'action spatiales.
Mais tout polygonage d'une œuvre est-il forcément bénéfique ? *Berserk*, *Ken* ou *Aijin* ne peuvent pas vraiment le vanter...

Yamato et la SF nippone des années 1970 n'échappent pas à l'étalonnage *Star Trek* : des extraterrestres décidés à pourrir notre système et exploser tous ceux qu'ils croisent[2]. En face, un gros vaisseau limite la casse avec son fier équipage et un commandant charismatique. Pour le look c'est comme papa à la fac : rouflaquettes, col roulé et pattes d'eph' ! Les uniformes féminins moulants sont bien raccord avec les extraterrestres très humanoïdes, mais avec les oreilles pointues, la peau bleue et des cheveux verts. L'animation des *mecha* et les effets spéciaux de l'époque accusent un côté pionnier, mais qui n'a pas empêché *Star Blazer* de connaître un immense succès aux États-Unis (le nom « Yamato » rappelait encore trop l'ennemi du Pacifique dans les mémoires). Les différentes adaptations qui suivront durant 30 ans ont cartonné partout sauf... chez nous. Naturellement lifté pour séduire la nouvelle génération, c'est Nobuteru Yûki

Yamato 2202 D.R.
Cutie Honey Universe © Go Nagai/Dynamic Planning-Project CHU

« POUR LE LOOK C'EST COMME PAPA À LA FAC : ROUFLAQUETTES, COL ROULÉ ET PATTES D'EPH ! »

Yamato 2202

(*Escaflowne*, *Lodoss*) qui est chargé de donner un second souffle au *chara design* rétro de Matsumoto. Le vaisseau en 3D fourmille de détails, les effets spéciaux et les couleurs explosives des costumes et des décors leurs donnent vraiment une touche particulière.

Accu-punk-ture • Nothing beats a try but a fail

Fist of the Blue Sky REGENESIS annonce le retour du *Ponyo Kenshiro*, pour les 35 ans de *Ken le survivant*... Il faut croire que Buronson, après avoir travaillé sur la pègre sino-japonaise avec Ryôichi Ikegami (*Crying Freeman*, *Strain et Sanctuary*), boude l'univers *borderline* du monde apocalyptique du *Ken* original puisqu'il scénarise une suite du manga de *Souten no Ken* au lieu de reprendre le « vrai » Kenshiro en perfecto déchiré que l'on aime tous... Du coup, son retour en *anime* nous impose cet oncle fumeur invétéré (Kasumi Kenshiro) bien moins charismatique. Et exit la cosmogonie mythique des grands maîtres du Hokuto, Nanto, Gento etc.
Quand bien même on pourrait se réjouir d'une nouvelle dose de torgnoles « grosses mains et petites têtes », le *trailer* est sans appel ; Polygon Pictures ayant adapté *Ajin*, *Blame!* ou encore *Pingu* (si, si !) a choisi de massacrer définitivement l'ensemble, avec une *full 3D* poussive. Les centaines de muscles, rides et veines détaillées, mal animées, qui tentent de crédibiliser les morphologies impossibles du dessin de Tetsuo Hara ne passent pas, le pire étant la résilience 3D de centaines de coups de poing à l'écran...

Ashita no Tamashi

Soudain et massif, ce retour des licences populaires a de quoi inquiéter, dans un marché qui se complaît sans risque dans son bain de consanguinité créative aux dépends de projets plus actuels, voire originaux. Cette saison ne doit pas faire autorité, sinon l'industrie en sera fortement déséquilibrée, surtout que des acteurs majeurs de la diffusion, comme Netflix qui proposera bientôt un remake de *Saint Seiya*, sont très intéressés par ces titres iconiques pour gonfler leur audimat. Mais à force de ratisser large, à tort et à travers sous l'égide du Cool Japan, l'industrie de l'animation japonaise risque de perdre l'authenticité de sa spontanéité, son exotisme pouvant être largement compromis par son institutionnalisation. Il serait dommage de perdre l'esprit du cinéma d'exploitation des années 1970 dans une série *Lupin III* aseptisée, et ne parlons pas de *Gegege no Kitaro*, dont la fabuleuse galerie de plus de 300 monstres pourrait très bien se rapprocher de celle des Pokémon (abattez-nous si ça arrive). Souhaitons donc que ces nouveaux *anime* ne soient pas seulement un corps expéditionnaire destiné à planter son drapeau à l'international, mais bien des hommages respectueux, des adaptations sophistiquées, liant aux frissons d'origine le vertige des nouvelles normes techniques. •

1. Auteur majeur dans la pop culture japonaise d'après-guerre (il a perdu son bras gauche durant la guerre du Pacifique) qui a gagné un prix du meilleur album à Angoulême avec *NonNonBa*. *Kitaro* ainsi que la majorité des œuvres de Mizuki sont éditées en France chez Cornélius. Il est décédé fin 2015 à 93 ans
2. Black Box édite *Cosmoship Yamato* dessiné par Matsumoto lui-même, et Clair de Lune avait déjà édité *Yamato le cuirassé de l'espace* dessiné par Akira Hio.

Les Héros de la galaxie
LE RETOUR DU SPACE OPERA MONUMENTAL

[PAR PHILIPPE ET MÉKO]

Parmi le flot de réexploitations de licences, la nouvelle adaptation des *Héros de la galaxie* (*HDLG*) attire particulièrement l'attention. Production I.G s'attaque à cette fresque spatiale jouissant d'une notoriété digne de *Star Trek* au Japon ! Un retour sur la première adaptation cultissime s'impose, surtout qu'elle est quasi inconnue en France, malgré une sortie vidéo en 1997 du film introductif.

Supervisée par Noboru Ishiguro (*Yamato*, *Macross*, *Megazone 23*) de 1988 à 2000, *HDLG* est la série d'OAV la plus longue de l'histoire avec 110 épisodes principaux, complétés par 52 autres servant de *prequel* et trois films. C'est un véritable tour de force jamais réédité dans une production d'*anime* ! Cette exception démontre la puissance d'une *fan-base*, la collectionnite nécessitant du temps, de l'argent et de la place. Mais la série récompense ses fans en dopant chaque épisode de cette histoire addictive d'une grande qualité technique et scénaristique.

La science et la plume

Yoshiki Tanaka, ce romancier incontestablement génial, doit pourtant avoir raté sa vocation d'historien, car on mesure vite sa passion et sa science pour le passé de l'humanité tant il s'inspire régulièrement de faits historiques pour concevoir ses fictions. Entre *Les Chroniques d'Arslan* et *HDLG*, on peut déterminer ses prédilections pour la Chine médiévale, les guerres prussiennes et les grandes batailles navales. Lorsqu'un affrontement stellaire rappelle celui de Trafalgar ou qu'un stratège au service d'Arslan applique à la lettre les préceptes de Sun Tzu (*L'Art de la guerre*), le spectateur averti découvre le plaisir véritable que procure ce que beaucoup considèrent comme l'*anime* le mieux écrit de tous les temps. Aussi, Tanaka a traduit en japonais bon nombre de documents ou de romans issus de la littérature chinoise. Est-ce une coïncidence si Yang Wenli, un des deux protagonistes de *HDLG*, se retrouve parachuté dans une école d'officier alors qu'il tentait un doctorat d'histoire ?

Science-Fi / Sciences Po

En bien des points, *HDLG* fait penser à *Gundam*, notamment dans son contexte géopolitique où s'affrontent deux peuples, dont l'un est fortement inspiré de la culture prussienne (costumes, valorisation des castes...). Mais contrairement à la série de *mecha*, *HDLG* ne s'impose aucun *fan-service*, au profit d'une histoire réaliste et crédible. Car ce sont surtout deux idéologies qui s'opposent : la démocratie et l'autocratie, l'intérêt étant de faire ressortir les forces et les faiblesses de chacune. Ainsi, Tanaka sonde-t-il en profondeur les deux camps, montrant que la politique intérieure est aussi importante que l'extérieure, surtout quand une guerre assassine menace la stabilité économique et sociale, pouvant créer des querelles intestines. Plus encore, le détachement identitaire de l'humanité envers la

© D.R.

« DANS LES HÉROS DE LA GALAXIE, ON SACRIFIE 400 000 SOLDATS SUR L'AILE GAUCHE POUR PRENDRE LA FLOTTE PRINCIPALE EN TENAILLE. »

Terre a créé des fanatiques extrémistes prêts à tout pour profiter de ce conflit interstellaire. Rien n'est laissé au hasard : corruption, terrorisme, manipulation des masses, financement des conflits… L'homme est au centre de ce cercle martial infernal, sacralisé par les egos opposés des deux « héros ».

Polémologie spatiale

Rien dans les quelque 160 épisodes de cette saga ne se passe comme George Lucas ou Yoshiyuki Tomino n'auraient pu l'imaginer. Les techniques de contournement, de cheval de Troie, les batailles d'attrition ou la guerre de renseignements dominent la bravoure et la fougue chevaleresques habituelles. Dans *HDLG*, une bataille décisive ne repose pas sur un adolescent capricieux pilote d'un prototype surpuissant, on sacrifie 400 000 soldats sur l'aile gauche pour prendre la flotte principale en tenaille avec le *Boléro* de Ravel à fond. Grandiose ! Réfléchie, chaque action répond à une autre, les retournements des batailles se font par la matière grise, en réponse à de la matière grise. Tanaka parvient même à intégrer toutes les sciences humaines dans ce ballet (questionnement philosophique, politico-économique…), agrémentée de détails techniques impliquant des connaissances poussées dans une quantité de domaines d'expertise (agriculture, physique-chimie…). Ce tissage complexe et érudit peut se comparer au travail de Jules Verne, le plaisir étant décuplé par cette sensation d'en apprendre toujours plus !

L'empire contre-attaque

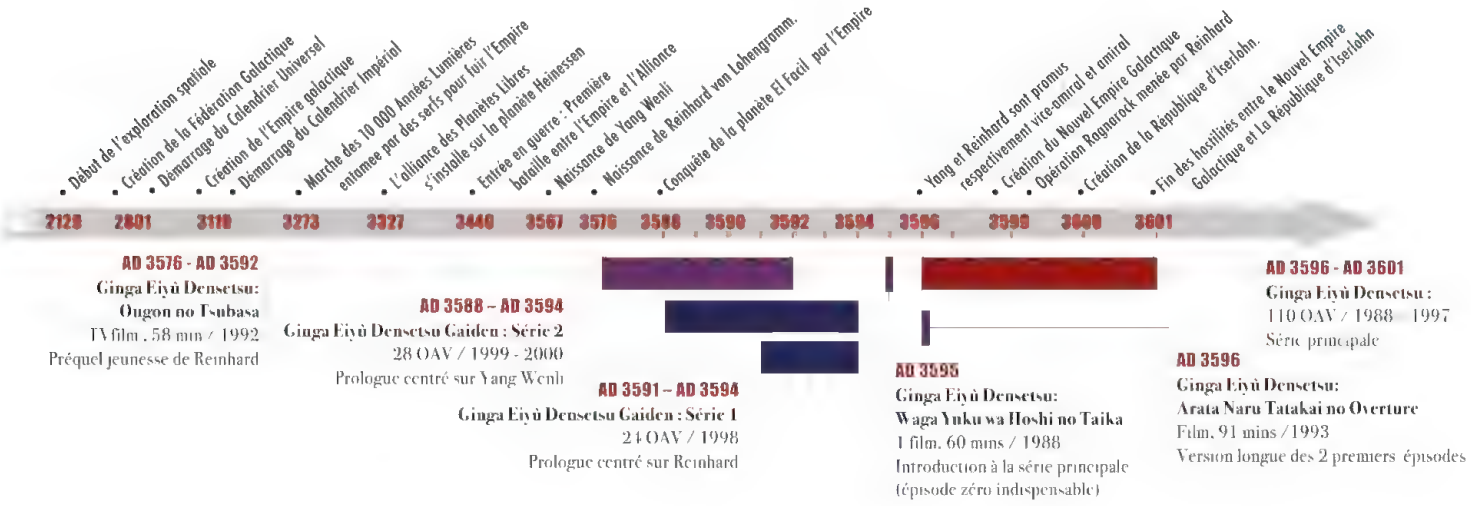
Avec ses 12 épisodes et ses trois longs métrages (qui constitueront la seconde saison), le nouvel *anime* aura fort à faire pour ne pas subir l'ombre de cette première adaptation tant adulée des fans, le travail de concision pouvant fortement amoindrir l'ampleur de l'histoire. Mais Production I.G est le grand spécialiste de la SF réaliste, ce qui en fait le parfait exécutant pour opérer ce lifting tant attendu, au point qu'il pourrait très bien corriger certaines incohérences technologiques de la première adaptation. Cette série est sûrement la plus prometteuse de la saison, à condition que le réalisateur Shunsuke Tada (*Kuroko's Basket*) l'orchestre avec maestria, que le *character design* ne transforme pas notre cosmogonie en lycéens éphèbes, que la bande-son conserve son prestige symphonique, et que les massacres cosmiques en 3D ne soient pas eux-mêmes un massacre visuel. •

L'HISTOIRE

La voie lactée est séparée en deux immenses zones colonisées, dirigées par l'Empire Galactique et l'Alliance des Planètes Libres, répartissant l'humanité plongée dans une gigantesque guerre idéologique qui dure depuis 150 ans. Les morts se comptent par millions en quelques heures, de gigantesques flottes de cuirassés volants explosent par dizaines de milliers à chaque bataille pseudo-décisive sous le regard gonflé d'orgueil de leurs amirautés. Soudain, chaque camp voit émerger un tacticien de génie grimpant lentement les échelons pour faire cesser la guerre, chacun à sa manière. C'est cette ascension qui constitue la moelle de *HDLG*.

Titre original : *Ginga Eiyû Densetsu*
Auteur : Yoshiki Tanaka
Réalisateur : Noboru Ishiguro
Studio : Artland
Format : 2 films + 110 OAV + 1 téléfilm + 52 OAV
Sortie : 1988 - 2000

Titre original : *Ginga Eiyu Densetsu – Die Neue These*
Auteur : Yoshiki Tanaka
Réalisateur : Shunsuke Tada
Studio : Production I.G
Format : 12 épisodes
Sortie : 3 avril 2018
Diffuseur : NC



L'ÎLE AUX CHIENS
LE FILM AUX TRÉSORS

[PAR **VICTOR LOPEZ**]

Neuf ans après *Fantastic Mr. Fox*, Wes Anderson (*Grand Budapest Hotel*) revient au cinéma d'animation en *stop motion* avec *L'Île aux chiens*, un voyage dans un Japon dystopique à découvrir en salle le 11 avril.

EN BREF

Un conte politique dont la force de la charge ne laisse ni de côté l'émotion, ni l'émerveillement que produisent les images et l'univers intact de Wes Anderson.

Origine : États-Unis

Titre original : *Isle of Dogs*

Durée : 101 min

Scénario : Wes Anderson, Roman Coppola, Kunichi Nomura, Jason Schwartzman

Réalisation : Wes Anderson

Avec : Bryan Cranston, Koyu Rankin, Edward Norton, Liev Schreiber, Greta Gerwig, Bill Murray, Jeff Goldblum, Scarlett Johansson, Tilda Swinton...

Musique : Alexandre Desplat

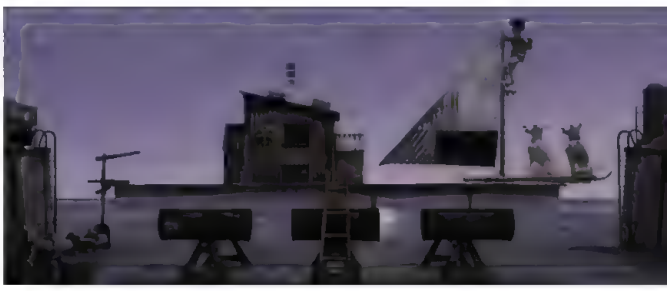
Studios : Fox Searchlight Pictures, AmEricaan Empirical Pictures, Indian Paintbrush, Scott Rudin Productions, Studio Babelsberg

Date de sortie : 11 avril 2018

On se souvient que dans *Fantastic Mr. Fox*, alors que les animaux sauvages étaient doués de parole, les chiens, aussi mutiques qu'abrutis par une vie de servitude, se contentaient de bêtement protéger les biens des humains. Pour gagner le droit de s'exprimer, les animaux domestiques ont dû s'affranchir dans *L'Île aux chiens* de toute tutelle humaine : on les retrouve exilés dans un Japon futuriste sur une île poubelle. Marginalisé par un décret d'un maire corrompu sous prétexte de leur dangerosité, le meilleur ami de l'homme gagne véritablement le statut de personnage « wesandersonnien » : libre, insolent, cultivé, marginal, accablé par la solitude et guetté par la dépression, mais faisant toujours preuve d'une ironie mordante et d'un humour existentiel.

A BOY AND HIS DOG

Si *L'Île aux chiens* n'est que son second film d'animation, la transition entre prises de vue réelles et animation de marionnettes en *stop motion* n'a rien d'une rupture dans son cinéma. Nourris au *comic strip* (avec ses personnages caractérisés par des vêtements toujours identiques), ses films font toujours preuve d'un formaliste qui emprunte beaucoup à l'animation dans la minutieuse composition symétrique des plans, un goût pour la fabrication d'une mythologie intimiste et un univers attaché aux blessures de l'enfance et leurs conséquences sur la vie d'adultes incapables de grandir. On retrouve tout cela intact dans cette histoire d'un adolescent partant à la recherche de son chien sur la dangereuse île où il a été exilé : aussi bien



dans l'impressionnante création graphique piochant dans la culture japonaise, que dans la caractérisation des personnages blessés à travers les cinq chiens de la meute qui l'aident à retrouver son compagnon.

FANTASTIC MR. ANDERSON

Le réalisateur reste toujours attaché à ses personnages, si bien caractérisés qu'il suffit d'un plan pour les faire exister – ce qui tient aussi à un impeccable casting de voix, porté par un Bryan Cranston impérial. La force du film vient aussi de l'exigence intacte de Wes Anderson, qui ne laisse rien au hasard dans ses choix : aussi bien dans les langues (les chiens parlent anglais, alors que les Japonais s'expriment dans leur langue et sont malicieusement traduits avec une folle inventivité), que dans la direction artistique, qui ne cède pas à la facilité *kawaii*, mais assume une orientation rude et sale, en accord avec l'île poubelle où sont exilés les personnages. Le film digère avec érudition des éléments de culture japonaise (des estampes au cinéma classique d'Akira Kurosawa). Un film de Wes Anderson est un film de Wes Anderson, sans aucune hiérarchie de médium, qu'il soit en animation ou en *live*. Et *L'Île aux chiens* est l'un de ses plus beaux et passionnants. •

© D.R.

INTERVIEW

L'équipe de L'île aux chiens

AUCUN ANIMATEUR N'EST UNE ÎLE

[PROPOS RECUEILLIS PAR **VICTOR LOPEZ**]

Plus de 300 personnes ont entouré Wes Anderson dans la conception de *L'Île aux chiens* : une équipe internationale soudée autour d'une vision unique. Nous avons voulu en apprendre plus sur le fonctionnement en interrogeant quatre de ses membres.

Kim Keukeleire, lead animatrice, débarquée du formidable* Ma vie de courgette, *et déjà collaboratrice du cinéaste sur* Fantastique Mr. Fox *:
Quels étaient les défis les plus importants en termes de technique concernant l'animation ?
Il y a tous les défis physiques : les tailles, poids, physionomies des poupées, des décors... Le défi vraiment spécifique au *stop motion* est qu'on anime image par image, dans l'ordre et sans retour en arrière. On bouge la poupée, on prend une photo, on bouge la poupée, on prend une photo... L'animation se crée au fur et à mesure que l'on avance dans la *timeline*. Mais je ne considère pas ces défis techniques comme étant importants. Ils sont souvent ennuyants, frustrants et prennent du temps : le but, c'est de s'en débarrasser au mieux pour arriver à se concentrer sur les défis artistiques.

Comment se coordonnaient les différentes équipes d'animateurs ?
Il y avait du monde : 45 plateaux, une trentaine d'animateurs, probablement 300 personnes sur le studio, tous métiers confondus... L'équipe est très hiérarchisée avec des protocoles bien définis. Mark Waring, le directeur d'animation était en lien avec Wes Anderson et nous transmettait les informations du plan, les animations... Nous recevions des vidéos enregistrées par Wes qui nous jouait le plan et nous faisait son briefing. Pour chaque plan on commençait par un briefing avec Mark, puis nous faisions des répétitions, sur lesquelles Wes faisait ses retours sur l'animation, la lumière, les poupées, les décors, etc. Quand tout était en place, nous avions un dernier échange entre les animateurs et Wes, qui lui permettait de s'assurer que nous ayons bien toutes les directives. Et finalement nous tournions le plan définitif, souvent en une seule prise.

Gwenn Germain, animateur français en charge des parties en 2D du film :
Comment vous êtes-vous retrouvé en charge de l'animation 2D sur *L'Île aux chiens* ?
Ça a commencé par la mise en ligne de mon court métrage, *Celles et Ceux des Cimes et Cieux*. C'est par ce biais que j'ai été découvert par Wes Anderson. Au début, je travaillais seul de chez moi sur le

Kim Keukeleire

Gwenn Germain

Ericaa Dorn

Camille Moulin-Dupré

développement du look 2D. À la base, il n'y avait que 3 minutes d'animation, mais au fur et à mesure du film, Wes a rajouté des scènes, et on est progressivement passé de 3 à 12 minutes. Je ne pouvais donc plus assumer la production seul et on s'est mis à recruter du monde. En tout, l'équipe était constituée de 17 personnes. Et comme le dialogue entre Wes et moi se passait très bien, il a souhaité que je sois à la tête du « 2D *crew* ». Je suis parti travailler à Londres pour diriger cette équipe.

Quelles étaient vos influences graphiques pour ces scènes animées ?
Je suis arrivé sur le projet très tôt. Wes avait déjà en tête d'avoir de la 2D pour tous les écrans du film. Le grand questionnement était de savoir quel look nous allions avoir pour cet univers. L'influence majeure visible sur la version finale du film est les *ukiyo-e* japonais (Hiroshige, Kunisada). Mais avant que Wes opte pour ce choix, nous avions travaillé sur un look beaucoup plus réaliste influencé par Ghibli. Wes a, au fur et à mesure du développement, aplati la perspective et les couleurs pour finalement prendre la décision de changer la direction graphique pour un look « estampe » assumé.

« UNE IMPRESSIONNANTE CRÉATION GRAPHIQUE PIOCHANT DANS LA CULTURE JAPONAISE. »

Ericaa Dorn, graphiste en chef qui a grandi au Japon :
Comment vous êtes-vous retrouvé à travailler sur *L'Île aux chiens* ?
J'étais dans un hôtel à Okinawa, et j'ai reçu un mail du producteur, alors qu'un cyclone tropical de catégorie 5 faisait rage. À cette époque, Annie Atkins, qui était *graphic designer* sur *Grand Budapest Hotel*, commençait à faire des recherches sur le film. Mais comme il se déroulait au Japon, ils avaient besoin d'un graphiste familier avec la typographie japonaise et qui parlait très bien la langue. Annie et moi avons travaillé ensemble pendant toute la pré-production, et, quand elle a dû quitter le projet pour des raisons personnelles (une grossesse, NDLR), je suis officiellement devenu graphiste en chef.

Quelles étaient les indications graphiques de Wes Anderson sur le film ? Le casting a-t-il influé sur les choix graphiques ?
Plutôt que des indications spécifiques, le processus ressemblait plus à une exploration visuelle. Pour chaque graphisme, je présentais beaucoup de références, raccord avec le monde déjà créé. À partir de ces propositions, le réalisateur faisait une sélection qui servait de point de départ pour le *design*. On avait très peu de contact avec les acteurs, vu que l'enregistrement avait déjà eu lieu, mais on a essayé de rester fidèle aux personnages. Boss, la mascotte de l'équipe des Dragons, a une plaque qui rappelle le base-ball et King a un collier en forme de Rolex, ce qui reflète son statut de célébrité.

Quelles étaient vos principales influences ?
Même si le film se déroule dans un futur ambigu, la plupart des références proviennent plus d'une sorte de Japon nostalgique. Nous étions très influencés, surtout pour les intérieurs et les détails d'arrière-plan, par le cinéma japonais des années 1950 et 1960. En plus de cela, nous avons créé des archives (cartes, tickets, affiches, livres, etc.) de la seconde moitié de l'ère Showa.

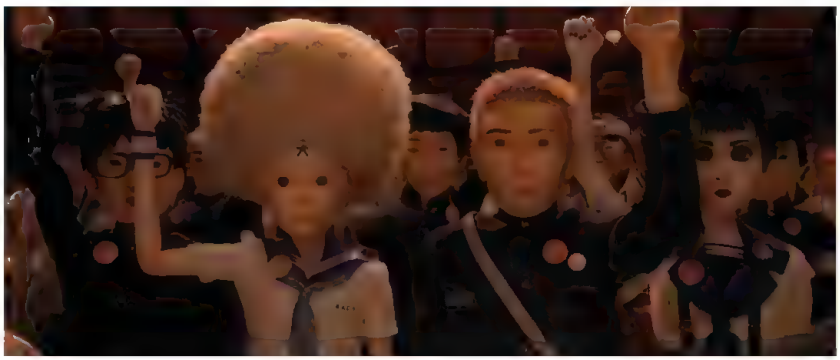
Camille Moulin-Dupré, collaborateur artistique en charge des sublimes estampes du film et de magnifiques concept arts, qui nous a rencontrés entre la fabrication de deux planches du second tome du Voleur d'estampe (Glénat) :
Comment vous êtes-vous retrouvé sur *L'Île aux chiens* ?
C'est une histoire assez amusante. Mon livre

© D.R.

Le Voleur d'estampe est sorti le 13 janvier 2016 et un an plus tard, le 13 janvier 2017, alors que je me demandais en plaisantant comment fêter cet anniversaire, je reçois un coup de téléphone de la productrice Octavia Pessel ! Elle me dit qu'un réalisateur a bien aimé mon livre et souhaite que je travaille sur son film.

Connaissiez-vous le cinéma de Wes Anderson ?
Oui, quand j'ai appris que le réalisateur était Wes Anderson, j'ai été extrêmement ému. C'est très particulier pour moi, j'ai créé *Le Voleur d'estampe* le lendemain du jour où j'ai vu *Fantastic Mr. Fox*. J'avais adoré cette histoire de cambrioleur et ça m'a donné l'idée de l'adapter avec des estampes japonaises. C'était donc un sentiment particulier d'apprendre qu'il avait apprécié mon livre. J'adore son côté formaliste, son sens de la composition. C'est quelqu'un qui arrive à s'accaparer une esthétique de manière très personnelle. Dans la composition des estampes, par exemple, j'avais tendance à être très orthodoxe, mais là, j'ai dû sortir de ma zone de confort. Il fallait ajouter des éléments qui n'existent pas dans l'art traditionnel, parce que le film se passe dans le futur, mais aussi car Wes travaille sur la symétrie, avec des compositions qui sont étrangères à l'art classique japonais.

Comment s'est construite votre collaboration ?
Wes Anderson avait besoin de quelqu'un pour réaliser deux paravents. Il voulait quelque chose de traditionnel, très détaillé. On a fait un test, et au bout de trois semaines, on était parti pour en réaliser une dizaine. Je suis arrivé en cours de production, mais j'ai fini par également travailler sur la scène d'ouverture et ai fait des *concept arts*. C'était délirant en termes d'ambition : des plans avec 300 personnages, jusqu'à 800 pour le dernier !



Comment se passaient les sessions de travail ?
J'avais un contact quotidien avec Wes Anderson, mais j'ai travaillé de chez moi. On m'a d'abord donné un story board : il avait déjà réfléchi à ce qu'il voulait dans ses plans. C'était comme un cahier des charges. Pour chaque illustration, j'avais une liste d'éléments à insérer, de l'architecture aux personnages. Je me documentais énormément et lui envoyais un petit croquis de la composition générale. Il me disait ensuite les références qui lui plaisaient ou pas, et une fois validé, je pouvais partir sur la réalisation graphique. Il me faisait confiance et intervenait après une première proposition pour ajuster des éléments, la composition, la taille... C'est quelqu'un qui travaille vraiment dans le détail. Il a toujours besoin de documentation pour travailler ses images et, comme je fonctionne comme ça aussi, on s'est bien trouvé. C'est quelqu'un qui laisse le temps pour peaufiner les détails, pour faire de la qualité, et c'est extrêmement plaisant. J'ai énormément appris en travaillant avec Wes Anderson, j'ai eu l'impression de me retrouver dans la salle du temps de *Dragon Ball* pendant un an ! •

Remerciements à Matthieu Rey.

TOONAMI

LA CHAÎNE DES SUPER-HÉROS

NOUVELLE SÉRIE

TOUS LES JOURS
-
19H

MY HERO ACADEMIA

© K. Horikoshi / Shueisha My Hero Academia Project

CANAL
CANAL 164

SFR
CANAL 214

Orange
CANAL 96

free
CANAL 164

bouygues
CANAL 164

Molotov.TV

MUTAFUKAZ, LA BD À L'ORIGINE DU FILM
MARS ATTACKS!

[PAR ANTONIN LACOMME]

Après bien des rebondissements, c'est le 23 mai prochain que sortira le tant attendu film d'animation *Mutafukaz* sur grand écran. Quel meilleur moment pour se replonger dans cet ovni phare du 9e art complètement ancré dans la tendance de son époque par son exploration des questionnements et recherches plastiques de sa génération ? Attention, accrochez-vous à vos baggys et gare à la crise d'épilepsie !

EN BREF

Détonant, décalé et complètement allumé, *Mutafukaz* est un concentré d'amphétamines dopé à la culture geek. On n'en ressort pas indemne !

Titre original : *Mutafukaz*

Auteur : Guillaume « Run » Renard

Production : Studio 4°C, Ankama Animations

Réalisation : Run et Shôjirô Nishimi

Nombre de tomes : 6 pour la série principale (série terminée)

Éditeur : Ankama

Comédiens de doublage : Orelsan, Gringe, Rédouanne Harjane

Prix : 119,40 euros (coffret intégrale)

Distributeur : Tamasa Distribution

C'est que l'on s'ennuie sec à Dark Meat City, cette banlieue tentaculaire, ce hood de gangstas tendance chicanos où Vinz et Angélino, deux petites frappes sans envergure, traînent leur gentille vie de losers jusqu'à un banal accident de scooter. Banal ? Pas si sûr. C'est la boîte de Pandore qui leur explose à la figure et les entraîne dans une course-poursuite délirante et surréaliste remplie d'ennuis les plus hétéroclites possible !

GANGSTA ET PATATRAS

Run, l'esprit saturé de junk food et torturé de séries Z à l'origine de cette œuvre foutraque, y a mis tous ses kiffs : catcheurs mexicains, yakuzas tatoués, aliens débridés, *men in black* paranos et autres bandes de kassos… Toute la culture populaire des années 1990 est là, auréolée d'une esthétique baroque chic au dessin ultra léché, saupoudré d'une grosse dose de conspiration tendance *X-Files* « on-nous-cache-tout-mais-ils-sont-là » au scénario ! Et c'est ce cocktail ultra vitaminé jamais vu encore qui a secoué profondément le monde plan-plan de l'édition BD de ce début de millénaire.

PING-PONG ÉPILEPTIQUE

Caractéristique de la tendance en rupture avec l'establishment typique des films de Quentin Tarantino et de l'émergence d'une génération zapping, Run use d'une narration complètement déstructurée, mélangeant tous les moyens à disposition. *Flashforward*, flashback, ellipses saccadées, cadrages improbables et autre lignes de vitesse issues du manga, c'est tout un patchwork de techniques et de références multiples qui caractérise *Mutafukaz*. Cette alliance de scènes d'anthologie hautement esthétiques mais d'une violence extrême, inspirées et émaillées de références à la culture populaire s'associe à l'utilisation d'un langage cru. Run a ouvert la voie à une nouveau type de BD

pour trentenaires ancrés dans son époque et nourris de crossovers et de séries TV.

COMME UNE ENVIE DE TOUT CHANGER

Précurseur plus que suiveur, Run a su donner le *la* avec *Mutafukaz* à ce qui allait devenir le Label 619, véritable laboratoire graphique et porte-étendard des Éditions Ankama. Annonciatrice d'une nouvelle ère, l'aventure s'est prolongée dans la même veine avec *DoggyBags* et *Puta Madre*, deux trips collectifs *gore* et survitaminés. En attendant de voir l'essai transformé en *anime* par le Studio 4°C, *Mutafukaz* reste une œuvre culte marquant une véritable rupture et emblématique de toute une génération. •

© Ankama
© Ankama Animations

GODZILLA : PLANET OF THE MONSTERS
L'ATTAQUE DES TITANS

[par **Pa Ming Chiu**]

Depuis ses premiers pas dévastateurs sur Tokyo en 1954, le dinosaure radioactif n'a eu de cesse de changer de forme. Et ses films de ton et de propos. Si le récent *Shin Godzilla* de Hideaki Anno fait honneur à la dimension politique originelle, *Planet of the Monsters*, disponible sur Netflix, prend une direction plus inattendue : la SF post-apocalyptique.

EN BREF

Difficile d'être catégorique pour l'instant. Ce premier film devra être jugé à la lumière de ses deux suites à venir. Mais en l'état, cette première partie est enthousiasmante, ne serait-ce que pour ses scènes d'action. Espérons par la suite que le fond suive la forme.

Titre original : *Gojira: Kaijū Wakusei*

Origine : Japon

Format : 88 minutes

Année : 2017 au Japon - 2018 en France

Scénariste : Gen Urobuchi

Réalisation : Kôbun Shizuno et Hiroyuki Seshita

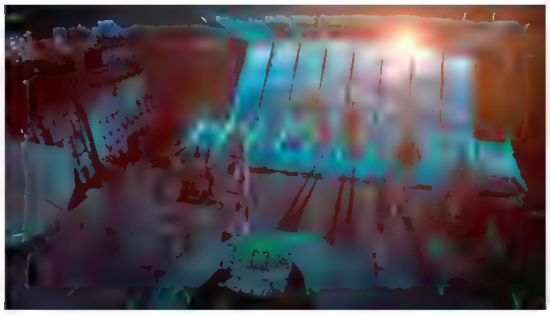
Studio : Polygon Pictures

Diffusion : Netflix

Fin du XXe siècle. Complétement dépassée, l'humanité abandonne le combat contre les *kaijû* et leur laisse la planète Terre afin de s'exiler dans l'espace. Une vingtaine d'années plus tard, les survivants manquent de ressources et n'ont pas d'autre choix que de retourner sur Terre. Associés à des extraterrestres et dotés de nouvelles informations, ils espèrent reconquérir leur foyer, mais, pour cela, ils doivent vaincre le monstre qui est désormais au sommet de la chaîne alimentaire : Godzilla. Or, la loi de la vitesse relative fait que le temps s'écoule différemment en vitesse lumière, et sur terre, ce n'est pas 20 ans qui se sont écoulés mais 20 000. Et depuis, Godzilla a eu le temps d'évoluer lui aussi…

JURASSIC WORLD

Le contexte semble cette fois assez premier degré. Il n'est plus question de critiquer Hiroshima et le nucléaire comme c'était le cas dans le premier *Godzilla*. Ou de tailler un costard à l'administration japonaise pour la gestion de Fukushima façon *Shin Godzilla*. Même si l'aspect « gestion de crise » est à nouveau très présent et qu'on devine un fond antimilitariste, un relent d'esprit de reconquête post-Seconde Guerre mondiale et un vague propos écologique, l'action prend pour l'instant le pas. Ce n'est toutefois pas un mal pour accrocher le spectateur, vu qu'il s'agit en définitive du premier film d'une trilogie. Et pour le plaisir des yeux, on est, entre autres,



servis par un Godzilla plus gigantesque que jamais. Sa stature divine est d'autant plus renforcée par son inertie volontairement pataude. La « force tranquille », en somme. Avec un tel rapport d'échelle et une mise en scène qui s'avère efficace sur la spatialisation, les véloces humains sur leurs motos volantes semblent n'être que des moustiques inoffensifs. Par ailleurs, si dans les autres films sur Godzilla, c'est lui qui faisait office d'intrus, le rapport de force se trouve inversé ici. On sent bien qu'on est chez le mastodonte et que les humains ne sont pas les bienvenus. Tout n'est pas parfait non plus. Les extraterrestres sont si mal introduits et caractérisés qu'ils tombent un peu comme un cheveu sur la soupe, et leur animation 3D connaît encore quelques raideurs. Toutefois, il convient de féliciter le studio Polygon Pictures qui livre quand même un travail globalement léché, un *cel-shading* qui fait toujours son effet et une jolie direction artistique. Et accessoirement, le parti pris inattendu apporte un peu de fraîcheur à la licence. •

© Toho Company / Polygon Pictures / Netflix

TRAIN DE NUIT DANS LA VOIE LACTÉE
QUE CE TRAIN NE S'ARRÊTE JAMAIS

[PAR **SVEN POLLON**]

Le printemps apporte toujours ses belles surprises. L'arrivée de *Train de nuit dans la voie lactée* en vidéo en France plus de trente ans après sa sortie au Japon en est une importante. On peut remercier Rimini Editions qui nous offre un Blu-ray qu'on n'espérait plus.

EN BREF

Voyage transcendantal pour un classique de l'animation

Titre original : *Ginga Tetsuô no Yoru*
Durée : 113 min
Réalisateur : Gisaburô Sugii
Société de production : Studio TAC
Éditeur : Rimini Editions
Sortie : 2 mai 2018

En 2014 était sorti au cinéma Budori, l'étrange voyage, un film d'aventure de Gisaburô Sugii adaptant une nouvelle de Kenji Miyazawa. Nous retrouvons ces deux noms dans un film sorti au Japon en 1985. *Train de nuit dans la voie lactée* avait à l'époque remporté de nombreux prix, mais n'avait jamais connu une sortie française. C'est enfin chose faite pour notre plus grand bonheur.

VERS L'INFINI, VERS L'AU-DELÀ

Kenji Miyazawa est considéré par beaucoup de Japonais comme le plus grand écrivain-poète de leur pays. En effet, ses écrits ont fait le tour du monde. Le roman *Train de nuit dans la voie lactée* est même étudié en classe en France, certaines personnes n'hésitant pas à présenter ce livre comme *Le Petit Prince* japonais. L'histoire suit le jeune Giovanni qui va chercher du lait pour sa mère en haut de la colline de son village. Il se retrouve alors dans un train qui s'envole dans la voie lactée, en compagnie de Campanella, son ami d'enfance. Ensemble, ils découvrent des planètes toutes plus étranges les unes que les autres, en compagnie d'un groupe d'enfants qui ont une destination bien floue.
Très marqué par la religion bouddhiste, Miyazawa insère dans ce conte philosophique des questions sur la (ou les) vie(s) que nous traversons, et la mort comme la fin ou le début de quelque chose. Si certains passages sont parfois naïfs, la partie finale du

film s'annonce particulièrement intelligente et saura soulever de nombreuses questions auprès des enfants. Rappelons que l'auteur est aussi à l'origine de *Goshu le violoncelliste* qui a donné un magnifique film d'Isao Takahata et que la vie de l'écrivain a été mise en scène en film d'animation par le papa de *Macross*, Shôji Kawamori, dans *Spring and Chaos*, malheureusement inédit en France.

L'EXPRESS DE LA GALAXIE

Gisaburô Sugii est surtout connu pour avoir dirigé l'adaptation de *Touch* en *anime* et créé le studio TAC qui a depuis disparu. Que ce soit dans *Train de nuit dans la voie lactée* ou dans *Budori*, les personnages principaux sont devenus des chats humanoïdes, ce qui n'est pas le cas dans le roman ou la nouvelle. Notons enfin que cette histoire est évidemment à l'origine de *Galaxy Express 999* de Leiji Matsumoto, on la retrouve aussi dans de nombreuses séries comme *Aria*, *Malicieuse Kiki*, *Doraemon*, et, bien sûr, dans le film *L'Île de Giovanni*. •

© Gold View Company Limited.

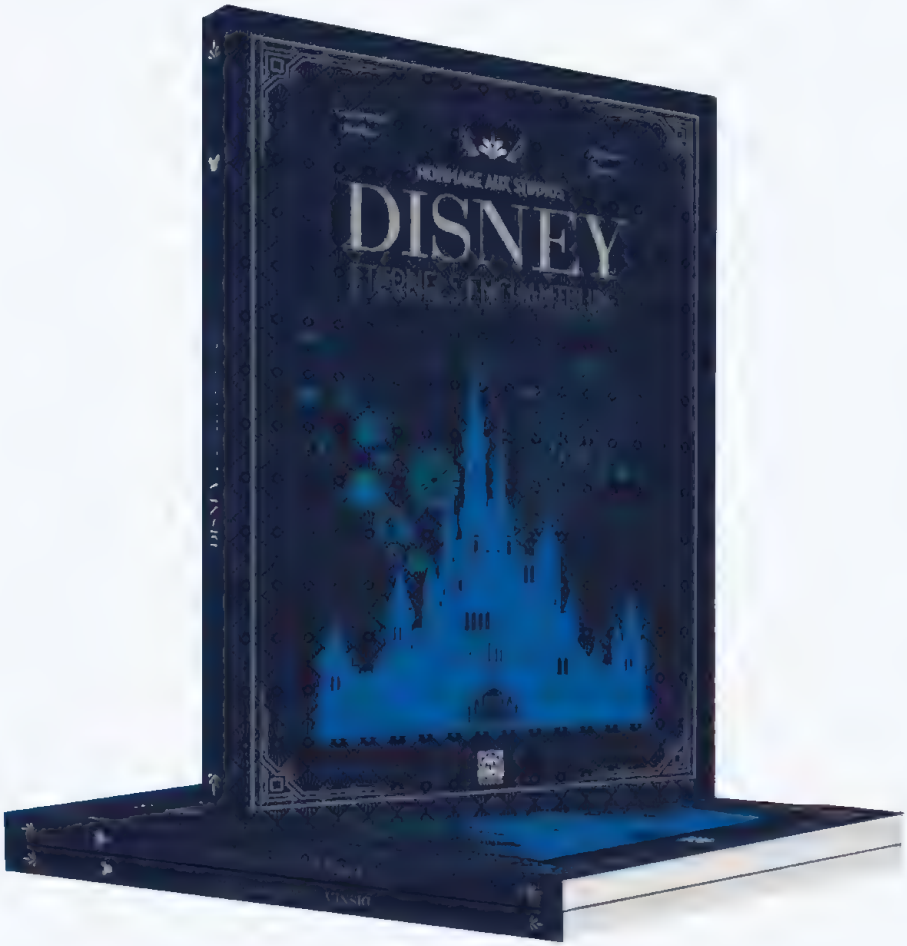
YNNIS & AnimeLand

vous présentent

HOMMAGE AUX STUDIOS

DISNEY

ÉTERNELS ENCHANTEURS



Un portrait fouillé, sincère
et passionné des studios
les plus emblématiques du cinéma
d'animation mondial.

Le 11 avril 2018
en librairie et sur
ynnis-editions.fr/boutique

IMPORT

SAYONARA NO ASA NI YAKUSOKU NO HANA O KAZARÔ
UNE VIE PLEINE DE RENCONTRES...

[PAR **NICOLAS G.**]

Dès le jour de sa sortie, la première réalisation de Mari Okada s'affiche à la cinquième position du box-office japonais. Le film réalise une belle prouesse, et aussi un encouragement certain pour la gent féminine dans la grande industrie de l'animation. Le film sortira en France sous le nom de *Maquia* courant 2018.

EN BREF

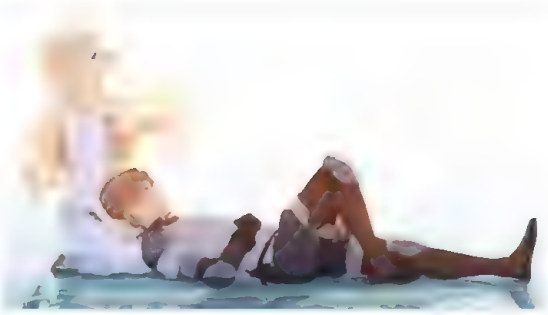
***SayoAsa* permet à Mari Okada d'imposer sa voix sur des thèmes sensibles tels que la séparation et la famille, une belle réussite pour celle qui pouvait difficilement communiquer avec les autres.**

Durée : 1 h 55
Date de sortie au Japon : NC
Auteur : Mari Okada
Réalisation : Mari Okada
Character design : Yuriko Ishii
Musique : Kenji Kawai
Studio : P.A. Works

Maquia, une jeune fille du peuple de tisseurs Iolf, coule des jours paisibles à Hibiol, une cité à l'écart du monde. La durée de vie des Iolfs est longue de plusieurs centaines d'années, attisant la jalousie des peuples des cités voisines, en particulier celle de Mezarte. Le glas sonne. Une horde de dragons apparaît à l'horizon et commence à ravager la cité d'Hibiol. Le général de l'armée de Mezarte déclare rechercher le secret de leur jeune apparence et décide d'enlever Leilia, la meilleure amie de Maquia, afin de comprendre la nature du sang Iolf. Au milieu des décombres, Maquia recherche celle qui l'a élevé, en vain. Un dragon surgit soudainement, forçant Maquia à s'accrocher à un tissage que la bête emporte malgré elle. L'aventure commence pour notre jeune héroïne. Elle est alors amenée à rencontrer Erial, un bébé qu'elle voit peu à peu grandir dans le bonheur comme dans les larmes.

UNE ÉCRITURE SENSIBLE

La relation entre Maquia et Erial en émouvra plus d'un. Mari Okada est connue pour l'écriture et la réécriture de scénarios. Cet aspect relationnel n'apparaît pas toujours, car elle peaufine également des histoires qui ne sont pas forcément issues de son imagination. On peut penser à *Gundam : Iron-Blooded Orphans*, *anime* sur lequel elle est arrivée plusieurs mois après le début du projet. Néanmoins, sa griffe



est reconnaissable : elle aborde souvent un contexte relationnel complexe ne se terminant pas toujours bien, telle une rupture ou la disparition d'un proche. Les émotions suscitées par ces événements, présents tout au long du film, sont le reflet de ce qu'Okada a vécu par le passé (lire son portrait pages suivantes). C'est une manière à elle d'évoquer sa relation difficile avec sa mère, comme elle la décrit dans son autobiographie nommée *De cette époque où je n'allais pas à l'école, à l'écriture d'AnoHana et de Jun, la voix du cœur.*

UN PROJET 100 % OKADA

Jusqu'à *SayoAsa*, Mari Okada ne contrôlait pas totalement une production. Il lui faut attendre une certaine reconnaissance avec les deux autres titres cités dans le titre de son livre, pour que le directeur de P.A. Works lui propose un poste de réalisatrice. Toutes les décisions finales concernant l'histoire et la mise en scène lui sont ainsi permises. Dès lors, Mari Okada se trouve au panthéon des réalisateurs ne maîtrisant pas, ou peu, le dessin, tel un certain Isao Takahata. •

© MAQUIA PROJECT

PORTRAIT

MARI OKADA
CONTES CRUELS DE LA JEUNESSE

[PAR **MURIEL ELE**]

Le CV de Mari Okada est impressionnant : ses projets se comptent par dizaines dans un milieu où les femmes ne sont pas légion. De ses débuts en 1998 à ses nombreuses participations à des séries culte telles *Rozen Maiden*, *Black Butler* ou *Fate/Stay Night*, au fil des projets, cette scénariste de 42 ans impose une voix qu'elle a, tout au long de sa scolarité, eu tant de mal à faire entendre.

FILMOGRAPHIE

- *DT Eightron* (1998)
- *Rozen Maiden* (2004)
- *Basilisk* (2005)
- *Canvas 2 : Niji Iro no Sketch* (2005)
- *Animal Yokochô* (2005)
- *Rozen Maiden : Träumend* (2005)
- *Fate/Stay Night* (2006)
- *Aria – The Natural* (2006)
- *Kodomo no Jikan* (2007)
- *Vampire Knight* (2008)
- *Toradora!* (2008)
- *Black Butler* (2008)
- *Black Butler II* (2010)
- *Hôrô Musuko* (2011)
- *Gosick* (2011)
- *Fractale* (2011)
- *AnoHana* (2011)
- *Hanasaku Iroha* (2011)
- *Rurouni Kenshin : New Kyoto Arc* (2011)
- *Aquarion Evol* (2012)
- *Black Rock Shooter* (2012)
- *Lupin III : Une femme nommée Fujiko Mine* (2012)
- *AKB0048* (2012)
- *AKB0048 next stage* (2013)
- *Nagi no Asukara* (2013)
- *Mobile Suit Gundam: Iron-Blooded Orphans* (2015)
- *Jun, la voix du cœur* (2015)
- *Kiznaiver* (2016)
- *Mayoiga (The Lost Village)* (2016)
- *Maquia* (2018)

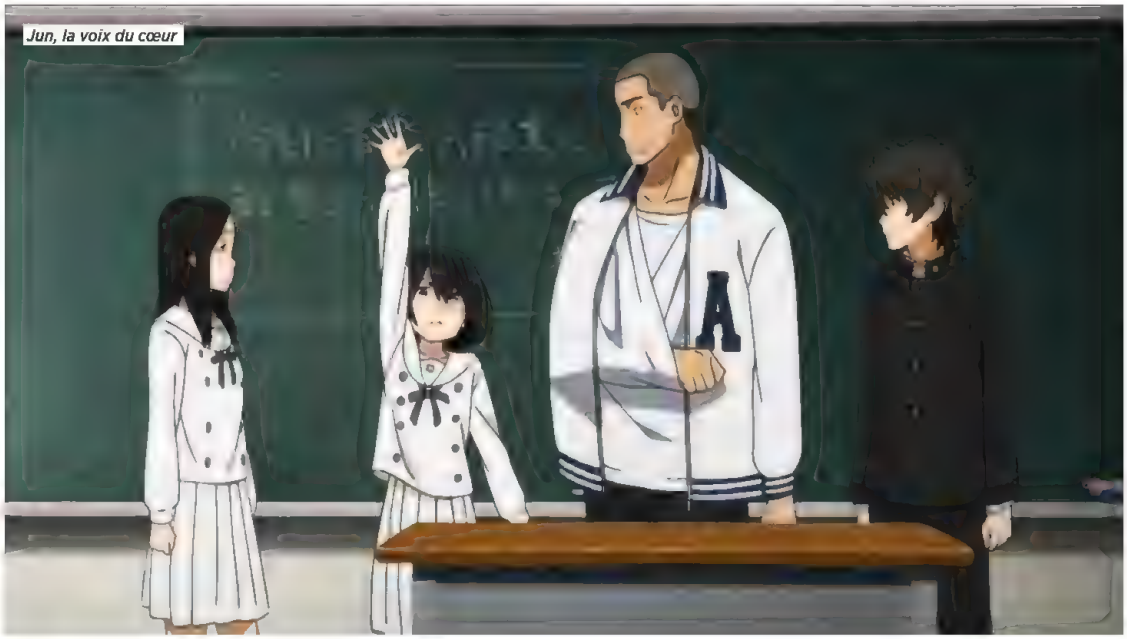
Pour aborder l'œuvre de Mari Okada, il est indispensable de la lier à son expérience personnelle. Elle l'a fait d'elle-même dans son autobiographie parue en 2017, intitulée *De cette époque où je n'allais pas à l'école, à l'écriture d'AnoHana et de Jun, la voix du cœur*. Dans ce livre, Okada retrace son parcours en évoquant sa scolarité mouvementée, ses relations difficiles avec sa mère et ses débuts dans l'univers de l'animation.

UNE JEUNESSE DIFFICILE

La future scénariste grandit à Chichibu, une ville qui lui servira par la suite de décor dans *Jun, la voix du cœur*. À l'école, elle se retrouve très vite confrontée au harcèlement et elle éprouve du mal à tisser naturellement des relations avec ses camarades. Envahie par un sentiment d'oppression et d'anxiété, elle arrête sa scolarité, ce qui emplit sa mère de honte. Plus tard, ses parents divorcent suite à l'infidélité de son père. Malgré son refus d'aller à l'école, Mari continue de rendre ses devoirs, et c'est l'un de ses professeurs qui l'oriente pour la première fois vers l'écriture, l'une de ses rédactions ayant gagné un prix dans un journal. Malgré une assiduité en dents de scie, elle réussit à obtenir son diplôme de fin d'études et décide de tenter sa chance à Tôkyô.

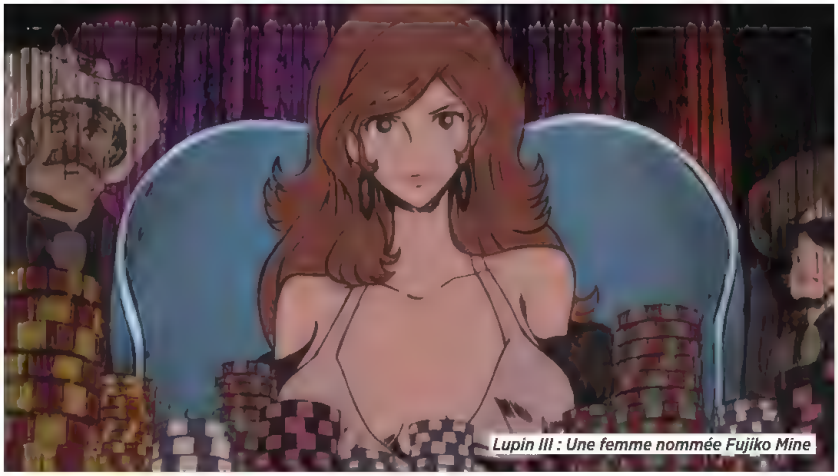
CE JOUR-LÀ

L'intérêt d'Okada pour les *anime* se développe de plus en plus et un réalisateur l'incite à écrire un scénario « *qui montrerait quel genre de personne elle est* ». C'est cet objectif qui lui inspire la trame narrative de *Ano Hi Mita Hana no Namae o Boku-tachi wa Mada Shiranai*. (A1-Pictures, disponible chez Wakanim), produite



Jun, la voix du cœur

Jun, la voix du coeur © KOKOSAKE PROJECT
Canaan © CHUNSOFT / Project CANAAN
Lupin III une Femme nommEe Fujiko Mine Original comic books created by Monkey Punch © Monkey Punch All rights reserved © TMS All rights reserved


Lupin III : Une femme nommée Fujiko Mine

en 2011. La série met en scène Jintan, un adolescent déscolarisé qui fait face au fantôme de son amie d'enfance Menma, pour laquelle il doit exaucer un vœu. Pour ce faire, il a pour charge de rassembler à nouveau le groupe d'amis qu'ils formaient à l'époque, alors même que ce drame les a tous amenés à prendre des chemins différents. Du propre aveu de l'auteur, il y a beaucoup d'elle dans le personnage de Jinta qui n'arrive pas à se résoudre à retourner à l'école. La petite ville dans laquelle les personnages évoluent ressemble à une cage à ciel ouvert où ce traumatisme d'enfance les retient prisonniers. Les adolescents doivent alors se confronter à leur propre sentiment étouffant de culpabilité afin d'espérer accepter la mort de leur camarade et ainsi aller de l'avant. Durant la même période, Okada se voit confier le scénario de *Hanasaku Iroha* (P.A. Works), dans lequel elle décide de s'inspirer très largement de sa mère pour celle de l'héroïne qui est dépeinte comme égocentrique et irresponsable. Ces deux séries la font définitivement connaître du grand public, et établissent durablement sa réputation en tant que scénariste.

LES SENTIMENTS ONT LA PAROLE

La culpabilité se retrouve au cœur de l'intrigue de *Jun, la voix du cœur* quelques années plus tard en 2015, et force est de constater qu'on y retrouve de nombreux éléments autobiographiques. Jun Naruse est une adolescente mutique, depuis qu'elle a involontairement révélé à sa mère l'infidélité de son père. Victime d'une malédiction, elle ne prononce plus un mot pour éviter de blesser son entourage. Un projet d'école l'amène à se rapprocher d'un groupe de camarades de classe et la jeune fille retrouve peu à peu sa voix, et sa place. Dans ce film, Mari Okada retranscrit sans fard, mais avec grâce, la souffrance propre à cette période adolescente, la difficulté ressentie à mettre des mots sur ses sentiments et la nécessité d'apprendre à gérer l'effet qu'ils ont sur ceux qui nous entourent. Les chansons qui sont interprétées par la classe, composées par Jun, expriment d'une manière douce-amère l'état d'esprit de la jeune fille. C'est un film d'apprentissage : l'héroïne réapprend à s'exprimer et sa mère, qui présente encore une fois de grandes similitudes avec celle de la scénariste, apprend enfin à écouter.

> « Il est rare qu'un scénariste puisse mettre autant de son expérience personnelle dans ses projets. »

Canaan

ELLE EST PARTOUT

Notons tout de même que Mari Okada est derrière de nombreuses créations, soutenant des grands noms de l'animation dans *Black Rock Shooter, Lupin III : Une femme nommée Fujiko Mine, Cannan, The Lost Village* ou encore *AKB0048*. Outre la construction d'une œuvre pléthorique dans l'univers de l'animation, Mari Okada s'est également essayée au script d'un film *live* sorti au cinéma en octobre dernier intitulé *Sensei!* Le film suit une lycéenne amoureuse de son professeur, et la scénariste prouve encore une fois sa capacité à se mettre à la hauteur de ses jeunes protagonistes et à capter l'instant précis où l'adolescence laisse place à l'âge adulte en faisant l'apprentissage difficile du renoncement.

Il est rare qu'un scénariste puisse mettre autant de son expérience personnelle dans ses projets, et en cela, le parcours de Mari Okada est particulièrement intéressant. La force de la scénariste est de s'inspirer d'un matériau intime pour créer des histoires auxquelles le public peut s'identifier. Mari Okada s'annonce comme la scénariste/réalisatrice à suivre dans les années à venir. Elle construit une œuvre personnelle et sensible, et sait avec talent donner voix aux sentiments les plus intimes. •

FATE/STAY NIGHT : HEAVEN'S FEEL PRESAGE FLOWER
UN ÉVÉNEMENT TRÈS ATTENDU

[PAR **MURIEL ELE**]

Heaven's Feel presage flower **a été projeté au Grand Rex le 2 février dernier lors d'une soirée exceptionnelle organisée par Wakanim. Les fans de la série étaient venus nombreux pour découvrir le premier volet de la trilogie (près de 2 100 spectateurs !) Ils ont eu l'opportunité de bénéficier d'une présentation du film par le staff japonais, que nous avons rencontré.**

EN BREF

Un premier volet qui inaugure brillamment une trilogie qui s'annonce passionnante.

Titre original : *Gekijô-ban Fate/Stay Night: Heaven's Feel*

Durée : 120 minutes

Date de sortie : octobre 2017 (Japon)

Réalisation : Tomonori Sudô

Character designer : Tomonori Sudô

Musique : Yuki Kajiura

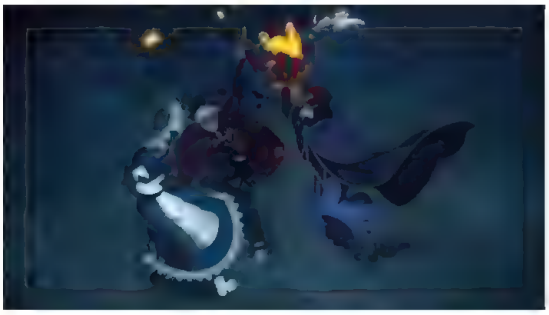
Studio : Ufotable

Diffusion/distribution : Wakanim

Suivant la trame narrative de la troisième route de la saga, le film débute par le quotidien d'apparence ordinaire de Shirô qui, blessé au bras, doit renoncer à ses activités au sein du club de Kyudô de son lycée. Sakura Matô, une camarade secrètement amoureuse de lui, vient lui rendre visite chaque jour pour l'aider pendant sa convalescence. Il semble tout ignorer de la guerre du Graal menée dix ans plus tôt dans laquelle son père adoptif a joué un rôle tragique. Cependant, cette fausse tranquillité est brisée un soir, lorsqu'il est brusquement attaqué par une entité inconnue.

LES PRÉMICES D'UNE NOUVELLE GUERRE SAINTE

Mortellement blessé, il invoque alors involontairement Saber, son Servant qui le protège d'un autre assaillant au service de Rin Tohsaka, une camarade de classe de Shirô également engagée dans le conflit. Constatant que l'adolescent n'a aucune idée de la situation dans laquelle il se trouve, cette dernière décide d'une trêve afin que Shirô puisse comprendre les enjeux de la guerre. C'est à ce moment que le film semble véritablement démarrer, la prise de conscience de Shirô l'incitant enfin à l'action. Rin et Shirô s'allient pour tenter de découvrir l'origine de la vague de décès inexpliqués qui décime la population de la ville de Fuyuki. L'irruption de « True » Assassin, ainsi que de la mystérieuse ombre invincible qui semble l'accompagner complète la trame narrative de cet épisode en lui conférant un intérêt et un rythme renouvelés, après une première partie assez lente et contemplative.



UN PROLOGUE INTRIGANT

Ce volet se donne pour objectif d'explorer la relation entre Shirô et Sakura, et de montrer en filigrane les prémices de la fragilité psychologique de cette dernière. On pourrait reprocher au film un certain manque de souffle, comme en témoigne l'apparition un peu trop discrète de la charismatique Saber. Cependant, cet opus bénéficie d'une superbe qualité d'animation, certains plans de la ville de Fuyuki faisant preuve d'une précision quasi photographique. Les incrustations 3D sont très naturelles et témoignent brillamment du soin apporté par le staff. S'agissant d'une introduction de la trilogie *Heaven's Feel*, on peut imaginer que les films suivants gagneront en intensité et formeront au final une œuvre cohérente qui saura rendre justice à cette troisième route et la clore avec brio. •

Note : la plateforme Wakanim proposera ce premier volet sur son site courant 2018.

Remerciements à Audrey Odori pour sa collaboration à cet article.

© TYPE-MOON,ufotable,FSNPC

INTERVIEW

Le staff de Fate stay night : Heaven's Feel

« Heaven's Feel est la partie la plus sombre. »

[propos recueillis par **Sven Pollon**]

Nous avons pu rencontrer Tomonori Sudo, réalisateur du film, Yuuichi Terao, directeur de la photographie chez ufotable (*Fate/Zero, Fate/stay night [Unlimited Blade Works]* et *Katsugeki TOUKEN RANBU*) ainsi que Koji Eto, directeur artistique chez ufotable (*Kara no Kyokai, PSYCHO-PASS* et *Fate/stay night [Unlimited Blade Works]*).

Comment avez-vous pris le scénario de base ? Qu'est-ce qui vous a donné envie d'en faire une trilogie ?
Tomonori Sudo : La décision d'en faire une trilogie s'est imposée d'elle-même dès le début. Quand on a fait *Unlimited Blade Works*, il était évident qu'on ferait *Heaven's Feel*. On s'est donc dit que l'un serait une série et l'autre un film. Et comme on savait que ça ne tiendrait pas sur un seul film, on a décidé d'en faire trois. Ça s'est fait très naturellement, finalement. Son histoire ne pouvait que mieux s'exprimer sur grand écran.

En quoi cette troisième route du *visual novel* est-elle différente des autres ?
T.S. : Je noterais trois choses : la violence et la détresse que peuvent avoir les personnages en chacun d'eux sont plus importantes, la partie érotique occupe elle aussi une plus grande part et l'ambiance est plus sombre, donc regarder le film dans une salle noire au cinéma est idéal pour *Heaven's Feel*.

Quel a été le travail particulier apporté à ce premier film de *Heaven's Feel* ?
Yûichi Terao : De toute la saga, *Heaven's Feel* est le plus sombre, mais je voulais surtout que l'univers visuel soit vraiment très beau. Il fallait un équilibre entre le côté *dark* et la beauté. Je pense faire attention à ça sur les trois films.

Ufotable possède une signature bien reconnaissable. Est-elle due à la lumière ?
Y.T. : On met toujours de l'importance sur la lumière et l'ombre. On met toujours l'accent sur ce travail. Quand on voit ce qu'on pouvait faire il y a cinq ou dix ans, on était déjà à la pointe, mais on est bien loin de ce qu'on peut accomplir aujourd'hui. Pour moi, je pense qu'on a donné le meilleur de ce qu'on peut faire en matière de lumière en *anime*.

Comment se passe le travail de direction artistique quand on reprend un jeu ?
Koji Eto : Je n'ai pas forcément fait beaucoup de références au jeu. On réfléchit avant tout à ce que le film peut apporter en plus et donc nous avons tout créé

Comment se démarquer des autres œuvres *Fate* ?
K.E. : Par rapport aux séries précédentes, les décors sont devenus beaucoup plus réalistes. Ici, il fallait que les paysages restent très beaux, mais toujours dans un réalisme très poussé.

Vous avez fait appel à Yuki Kajiura pour la musique. Qu'a-t-elle apporté ?
T.S. : Le film est surtout consacré à un protagoniste féminin, on voulait donc le côté féminin de Yuki Kajiura. De plus, elle sait parfaitement composer des musiques épiques comme elle l'avait fait sur *Fate/Zero*. J'ai une très grande confiance en elle. Au final, je trouve la musique superbe, le générique de fin possède des sentiments proches de ce que ressentent les personnages. •

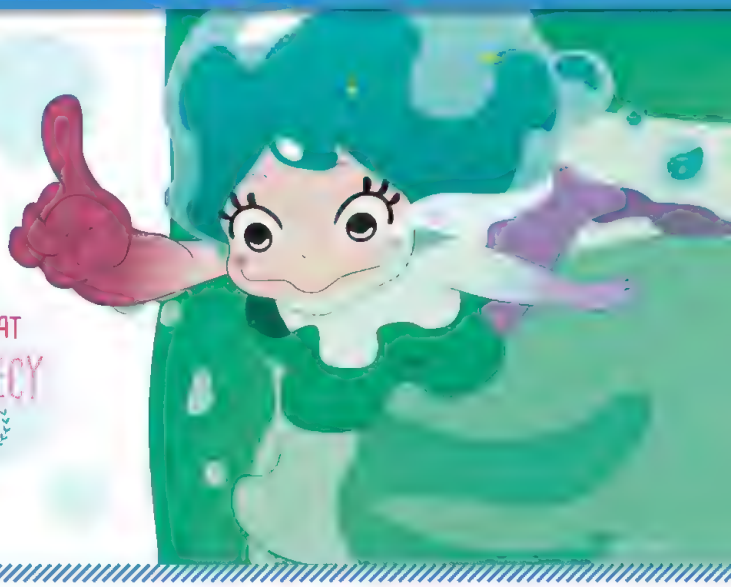
Remerciements à Asako Furukata pour la traduction et Wakanim.

@ANIME

LA COLLECTION MASAAKI YUASA

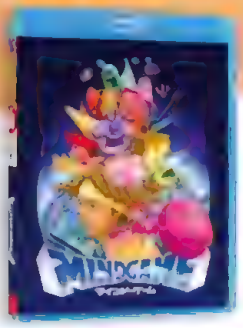
Lou et l'île aux Sirènes

LAURÉAT ANNECY 2017

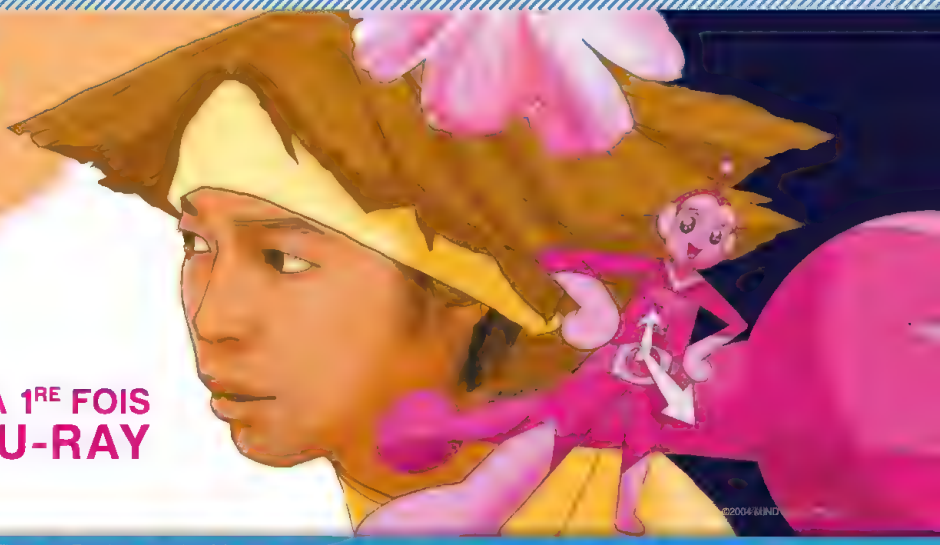


NIGHT IS SHORT, WALK ON GIRL

MINDGAME



POUR LA 1RE FOIS EN BLU-RAY



SORTIE LE 25 AVRIL 2018 EN DVD ET BLU-RAY

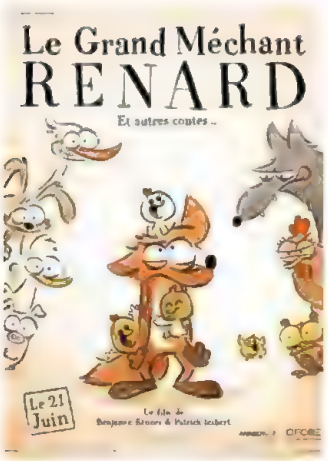
coyote

un événement Télérama

MAD MOVIES

DANS LES SALLES
LES AUTRES SORTIES D'AVRIL ET MAI

[PAR **GERSENDE BOLLUT**]



PALMARÈS 2018

Petit retour sur les traditionnelles cérémonies de début d'année. Scrutés par les professionnels de l'animation, les 45e Annie Awards ont sacré *Coco*, lauréat de onze prix, notamment dans les catégories mise en scène, effets animés et scénario. Le prix du meilleur film d'animation indépendant a été décerné à *Parvana*, celui du court métrage à *Dear Basketball* de Glen Keane, et celui de la série à *Rick et Morty*. Début mars, les 43e Césars ont attribué (par défaut) la statuette du meilleur long métrage d'animation au *Grand Méchant Renard et autres contes*, et celle du meilleur court à *Pépé le morse*. Enfin, deux jours plus tard, les Oscars plébiscitaient sans surprise *Coco* dans les catégories film d'animation et chanson originale pour *Remember Me*, et de nouveau *Dear Basketball* dans la catégorie court métrage d'animation.

LES CHIFFRES

Très bon démarrage pour *Mary et la fleur de la sorcière*. En deux semaines, le film a fait 191 000 spectateurs, soit mieux que *Souvenirs de Marnie* ou *Le Garçon et le Bête*. Les 250 000 de *Your Name* devraient largement être dépassés. *Croman* a également bénéficié des vacances scolaires avec 734 000 spectateurs le 6 mars. Notons une très bonne tenue du *Voyage de Ricky* avec 457 000 spectateurs. Mais la surprise vient de *La Princesse des glaces* avec 191 000 spectateurs. Ce film russe (du studio Wizart) est le troisième volet d'une adaptation de la *Reine des neiges*, alors que les deux premiers n'étaient sortis qu'en vidéo. Côté gros moteurs, *Coco* et *Ferdinand* n'ont pas encore terminé leur course, respectivement avec 4 550 000 et 2 417 000.

LA RÉVOLTE DES JOUETS

République tchèque / 33' / 4 avril

Pas un mois ou presque sans qu'une compilation de courts métrages, souvent destinée en priorité au jeune public, ne nous parvienne en salles. Grâce soit rendue au distributeur Malavida qui nous gratifie en ce début de printemps de trois productions de Břetislav Pojar en versions restaurées, l'occasion de (re) découvrir, quel que soit son âge, une œuvre au charme fou dominée par l'animation de marionnettes. Tandis que des jouets endorment un nourrisson dans *La Berceuse*, d'autres affrontent un train électrique dans *L'Aventure de minuit*. Mais la pépite à ne pas louper reste le court qui donne son titre au programme, film subversif contre la barbarie nazie coréalisé avec Hermína Týrlová, surnommée « la mère de l'animation tchèque ».

SHERLOCK GNOMES

États-Unis, Grande-Bretagne / 86' / 11 avril 2018

En 2011, le coréalisateur de *Shrek 2* pastichait la romance contrariée la plus célèbre au monde… avec des nains de jardins, dans le très oubliable *Gnoméo et Juliette*. Sept ans plus tard, au tour du coréalisateur de *Kung Fu Panda* de se coller à la suite en revisitant cette fois l'univers d'Arthur Conan Doyle, le célèbre détective britannique étant chargé de retrouvé des nains de jardin qui se sont mystérieusement volatilisés. Si le jeune public devrait y trouver son compte au vu de la bande-annonce truffée de jeux de mots et d'humour scato, rien ne dit que les spectateurs plus exigeants mordront à l'hameçon. À noter une exploitation 3D et la présence d'Elton John (comme le premier opus) à la bande originale

KOKKOKU
TEMPS MORT

[PAR **BRUNO DE LA CRUZ**]

Mangaka **populaire au Japon, Seita Horio demeure un talent sous-estimé en France. Encore nommé au dernier Prix Taisho, l'auteur voit avec *Kokkoku* son premier manga passer à l'écran, disponible chez nous sur Amazon Prime video. Si l'expérience arrive tard — l'œuvre date de 2008 —, l'idée reste excitante vu la qualité du titre publié chez Glénat. Le projet symbolise surtout la philosophie de Geno Studio, structure née sur les cendres chaudes de Manglobe.**

EN BREF

Si le manga était une expérience sensorielle, l'*anime* adoucit son nectar pour servir un show très agréable à suivre, mais qui manque de grandeur.

Titre original : *Kokkoku*
Origine : Japon
Format : 12 × 24 min
Année : 2018
Auteur d'origine : Seita Horio
Scénariste : Noboru Kimura
Réalisation : Yoshimitsu Ohashi
Studio : Geno Studio
Diffusion : Amazon Prime Video

Ennemi de l'héroïque (*20th Century Boys*) ou allié de la nostalgie (*Quartier lointain*), le temps est une matière fascinante que les artistes aiment moduler. Dans *Kokkoku* (lire *AnimeLand* n° 204), Seita Horio s'en amuse aussi en donnant la possibilité à ses personnages de figer la grande horloge. Ce pouvoir que possède la famille japonaise Yukawa est fortement convoité par une belliqueuse secte religieuse.

MONEY-TIME

En se reposant sur la puissante écriture du manga, la version *anime* de *Kokkoku* ne s'aventure pas à tenter le diable. Le scénariste Noboru Kimura (*Gangsta.*) se permet surtout d'alléger la série en termes de dialogues. Il faut dire que l'œuvre d'origine est prolixe, mais ce filtrage met malheureusement un peu de côté l'aspect cérébral de *Kokkoku*. Opposer les supports d'une même œuvre n'est pas toujours judicieux, cependant il est difficile d'oublier combien la figure un peu pâlotte du manga faisait transpirer à merveille l'inertie d'un monde statique dans lequel le silence est roi. Ici, Geno Studio ne différencie pas les deux mondes, et le coup de *polish* sur le *chara design* de l'émérite Yasuomi Umetsu (*Mezzo*) ne rend pas honneur au côté quelconque des personnages. Sur écran, ça marche, mais la réalisation prend moins de hauteur que la version papier, plus glaciale et immersive.

UN VRAI SPÉCIALISTE

Avec Yoshimitsu Ohashi (*Sacred Seven*) à la direction, Geno joue la carte de l'assurance, mais peut-être que l'artiste est destiné à un autre registre, comme nous l'explique Thomas Romain : « *C'est l'un des membres de l'équipe d'*Ôban *avec lesquels j'ai le plus sympathisé. C'est un réalisateur expérimenté, doué pour les mises en scène d'action.* » *Kokkoku* n'est pas une stricte série d'action. Même si les Yukawa luttent physiquement contre un ennemi, l'intérêt est plus philosophique : le doute d'un grand-père pour qui l'horloge tourne, la volonté d'un homme voulant devenir témoin de l'histoire... La liste est longue, et si l'*anime* ne fait pas l'impasse sur ces aspects-là, il les caresse tout au plus. Retranscrire une atmosphère ne nécessite pas une animation AAA, mais demande une implication de tous les composants d'un *anime* (photographie, story-board...). Il n'est pas certain que la pluralité des sous-traitants facilite l'entreprise. Peut-être que la conclusion – absolument magistrale dans le manga – permettra une envolée du format TV. Seul le temps nous le dira. •

Remerciements à Thomas Romain.

Kokkoku © 畑尾岳人 講談社／「死刻」製作委員会

CHRONIQUES

B: THE BEGINNING
ESPÉRONS QUE CE NE SOIT QU'UN DÉBUT

[PAR BRUNO DE LA CRUZ]

Parmi le *line-up* 2018 de Netflix, la promesse *B: The Beginning* vivait un peu dans l'ombre des perles *Devilman Crybaby* ou *Violet Evergarden*. Pourtant, le dernier né de Production I.G marque à la fois le retour au premier plan de Kazuto Nakazawa, et le mariage du studio avec la glorieuse identité des OAV des années 2000.

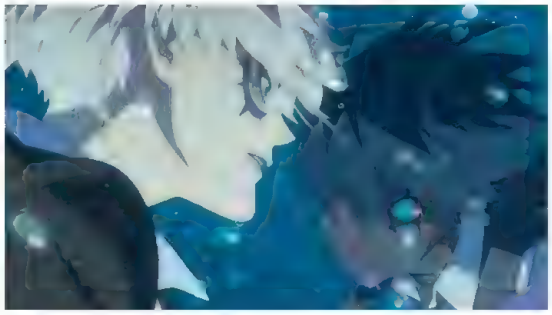
EN BREF

De l'action de bonne facture et une ambiance « OAV des années 2000 » donnent à la série un certain cachet. Du tout bon.

Titre original : *B: The Beginning*
Origine : Japon
Format : 12 × 24 min
Année : 2018
Auteur d'origine : Kazuto Nakazawa
Scénariste : Katsuya Ishida
Réalisation : Kazuto Nakazawa, Yoshiki Yamakawa
Studio : Production I.G
Diffusion : Netflix

Le procès n'est pas propre à l'animation japonaise, mais les spectateurs ont besoin de voir pour y croire. Kazuto Nakazawa ne possède peut-être pas la même aura qu'un Masaaki Yuasa, mais son nom suffisait à donner du crédit au projet *B: The Beginning*. L'artiste a été souvent l'invité de productions pimpantes ou audacieuses. Révélé au grand public après avoir dirigé la séquence *anime* de *Kill Bill*, celui que Shin'ichrô Watanabe surnomme « la machine à idées » s'est toujours embarqué dans des séries estimées par la critique, que ce soit au *chara design* ou à la direction de l'animation (*Goyô*, *Terror in Resonance*, *Samurai Champloo*, *Kids on the Slope*).

Au final, *B: The Beginning* ne raconte pas grand-chose, et c'est peut-être l'aspect le plus parlant de l'approche de son réalisateur. Kazuto Nakazawa dessine souvent ses personnages avant de créer leur background ou leurs identités psychologiques. Libre de ses mouvements, le *character designer* de *Samurai Champloo* imagine alors un héros « dark » à double identité, et s'oriente vers un titre de SF noir, dans lequel la police royale RIS doit traquer un groupe de terroristes. Pour mener le RIS et combattre à armes égales un ennemi aux capacités surhumaines, on retrouve le génie Keith, apôtre de la nonchalance dont le passé semble représenter un lourd fardeau. S'il est un cerveau capable de résoudre n'importe quelle énigme depuis son ardoise, Keith n'est pas le seul à vouloir éliminer les terroristes.



RETOUR VERS LE FUTUR

Lames plantées dans la carotide, *gunfights*, sourcils froncés, courses-poursuites, giclées de sang, *B: The Beginning* annonce vite la couleur, souvent avec classe, au sein de décors qui n'existeraient que dans les reins d'une ville cubaine à peine éclairée. Avec une solide réalisation qui se permet de superbes envolées techniques et un *chara design* racé, la série suit un peu la trace de *Darker than black*, *GITS* ou *Blood the last vampire* (sans en caresser le génie), tout en étant plus généreuse que *Terror in Resonance*. Il faut dire qu'hormis *Joker Game* en 2016, Production I.G n'avait plus allaité son public en séries originales, noires et adultes. *B: The Beginning* n'est pas une ode à la violence ou à la réflexion profonde, mais les douze épisodes de l'œuvre se dégustent avec un petit parfum de nostalgie que les compositions de Yoshihiro Ike viennent enlacer. •

© Kazuto Nakazawa / Production I.G

SEVEN DEADLY SINS
AU BORD DE LA GOURMANDISE

[PAR **BRUNO DE LA CRUZ**]

Alors que le manga *Seven Deadly Sins* est bien installé chez les libraires, voici la deuxième saison de son *anime* sur Netflix. Cette adaptation mijotée par A-1 Pictures rend honneur à la démesure de l'œuvre d'un auteur qui n'a jamais été bien loin de son bébé. Il n'en fallait pas moins pour réussir une transition de qualité.

EN BREF

Combats de bonne facture, richesse de la trame respectée : sous l'œil de l'auteur, l'*anime* transpose avec soin les qualités du manga.

Année de sortie : 2014 (S1) janvier 2018 (S2)

Réalisation : Tensai Okamura (S1), Takeshi Furuta (S2)

Character design : Keigo Sasaki (S1), Toya Kento (S2)

Musique : Hiroyuki Sawano

Studio : A-1 Pictures

Distribution/diffusion : Netflix, Kana Home Video

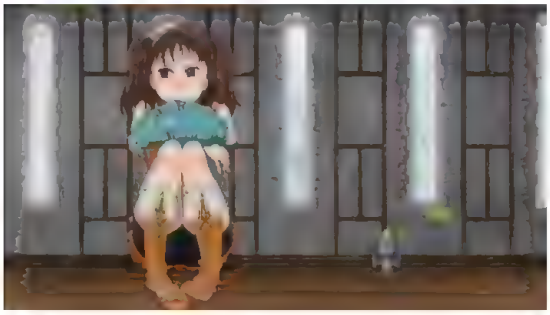
En France, parler de *Kongoh Bancho* n'élargira pas votre cercle d'amis. Pourtant, ce délicieux manga qui revisite le *furyo* est la meilleure carte d'identité de Nakaba Suzuki. Le *mangaka* a depuis soigné sa cote de popularité à travers le globe grâce à *Seven Deadly Sins*, recette astucieuse et inspirée du *shônen* version *medieval-fantasy*. Plus ambitieuse que sa précédente série, *Seven Deadly Sins* n'est pas un cadeau à porter à l'écran, la faute à une écriture soutenue et un *design* anguleux peu évident à apprécier. Pour y parvenir, le studio A-1 Picures et la société Aniplex ont donc opté pour un format conciliant densité et qualité, avec 24 épisodes par saison. Cette orientation rappelle ce qui avait été accompli sur *Sword Art Online* ou *Blue Exorcist* : ces œuvres ont le potentiel pour être fleuve dans leur diffusion, mais dissoudre les efforts sur le long terme aurait pu desservir leur exposition. *Kenshin le vagabond* en avait fait la douloureuse expérience.

TENSAI OKAMURA X NAKABA SUZUKI

An 2012. Aniplex vient de se lancer dans l'aventure *Sword Art Online*. Particulièrement consommatrice en ressources humaines, la licence n'empêche pas le studio A-1 Pictures de jouer sur plusieurs tableaux (*Magi, Space Brothers*, long métrage *Fairy Tail*). Au moment de s'intéresser au portage de *Seven Deadly Sins*, le manga n'en est qu'à cinq tomes, mais le studio ne veut ni précipiter l'expérience, ni s'émanciper du matériel d'origine. Il attend alors 2014 pour livrer la première série, et peut compter sur le soutien d'un Nakaba Suzuki amoureusement impliqué dans cette adaptation (voir encadré 1), allant même jusqu'à modifier « *spécialement l'ordre de certains passages du manga de manière à ce que l'*anime *puisse se terminer de façon convaincante* », d'après les dires de Shûtarô Suga, coordinateur des scénarios.

Le réalisateur Tensai Okamura bénéficie ainsi d'un véritable gain de temps. Après avoir brillé à

The Seven Deadly Sins © 2014 SUZUKI Nakaba / A-1 Pictures Inc.



la direction de *Wolf's Rain* ou *Darker than Black* chez Bones, l'ancien élève de Yoshiaki Kawajiri se tourne vers une série grand public avec une diffusion programmée chaque dimanche à 17 h. Le pari est de taille, avec comme défi principal la forme à donner à l'univers de l'*anime*. Sur papier, Nakaba Suzuki semble tout juste croquer des décors médiévaux qui ne manquent pas de détails. Pour donner une base de repères, Tensai Okamura soumet alors les terres d'Écosse et de plusieurs îles britanniques à son staff. Entouré d'artistes qu'il connaît bien, le réalisateur prend comme mot d'ordre la fidélité tant l'espièglerie du manga et la force des combats ne nécessitent aucune retouche. Ne vous attendez donc pas à une appropriation de l'œuvre par le réalisateur, comme avait pu le faire Seiji Mizushima sur *FullMetal Alchemist* par exemple.

NI AVARE, NI LUXUEUX, NI PARESSEUX

Pour imaginer son histoire, Nakaba Suzuki a pioché dans les légendes arthuriennes (un comparatif est disponible sur notre site web), n'ayant aucun scrupule à tordre le cou à l'imaginaire collectif. Avec lui, le druide Merlin devient une mage sexy (il adore les femmes mûres) ! Et ne vous attendez pas à un cours d'histoire. Le cœur de l'œuvre propose avant tout un duel manichéen entre chevaliers et démons dans lequel trahisons et coups fourrés sont légion. Souvent rattachée à ce qu'a fait Akira Toriyama sur *Dragon Ball* – tant sur des spécificités graphiques que dans l'écriture de certains personnages –, la matière de la série reste extrêmement dense. L'œuvre ne cesse de bousculer le lecteur, développant une galerie de personnages pléthoriques, des *level-up* à la chaîne, et ne marque aucun temps mort entre deux chapitres bardés de combats dantesques ultra dynamiques.

« Le staff a livré en six mois environ une animation très respectable pour une première saison. »

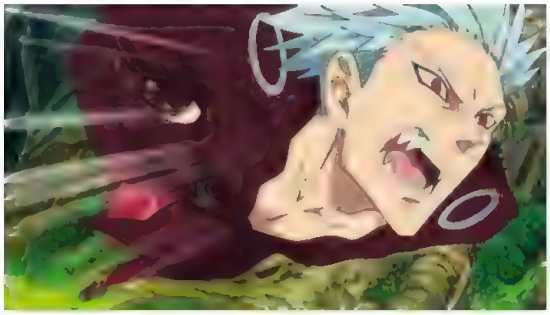
La version TV épouse parfaitement cette frénésie, chaque épisode est transformé en véritable serviteur de la trame. L'ennui est proscrit, quitte parfois à aller trop vite. Mais, malgré quelques accrocs, A-1 Pictures prouve une nouvelle fois sa faculté à soigner son animation. Si *Seven Deadly Sins* ne drague pas l'excellence, les points positifs restent nombreux : les affrontements importants de la série sont confiés aux animateurs compétents, l'aspect FX (rayon magique, explosions, tornades)

SUZUKI'S EVERYWHERE!

Plus qu'une simple étape de validation consultée par mail, Nakaba Suzuki a été un vrai conseiller du staff : il a choisi Misaki Kuno pour le rôle de Hawk, produit du *property design* pour les chargés de la direction artistique. Il a également dessiné des planches au sein du studio d'enregistrement et a même élaboré un scénario original pour le personnage de Gowther dont l'introduction dans le manga était trop longue. Ce n'est pas tout, il s'est occupé de plusieurs pauses-clés pour la séquence post-générique et même de certains story-boards !

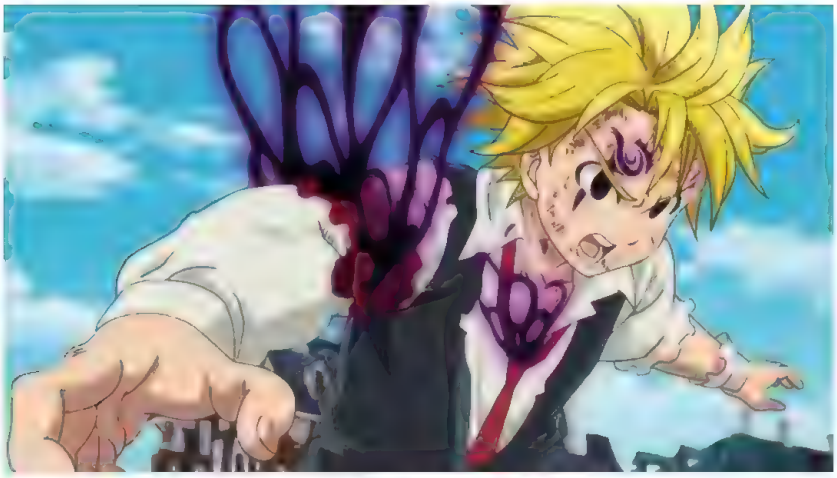
TAKASHI TORII, LE MONSIEUR PLUS

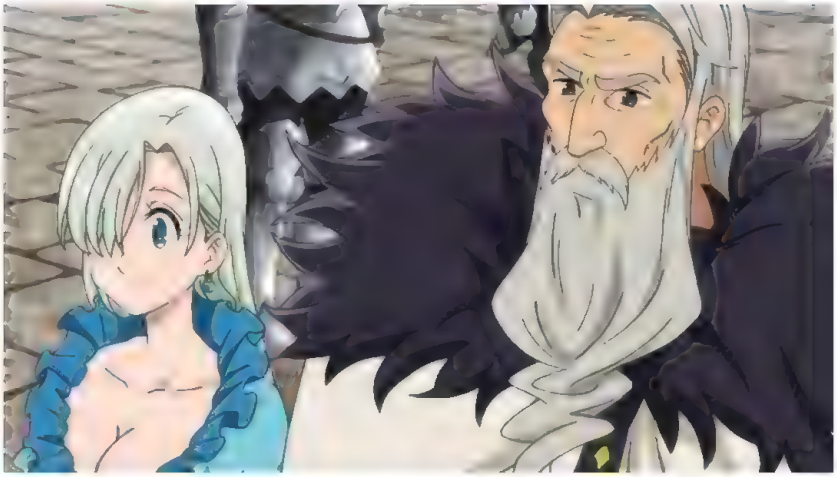
Si le studio Bones peut compter sur la légende Yutaka Nakamura parmi ses animateurs, A-1 Pictures n'est pas en reste avec Takashi (ou Takafumi) Torii. Cet animateur freelance a vu son nom se démultiplier dans les compilations de *sakuga* faites par les fans, glanant même des postes plus huppés sur des films. Particulièrement habile pour animer les séquences de combats à l'épée, Takashi Torii voit avec *Seven Deadly Sins* un terrain de jeu parfait pour exprimer son immense talent. Son style se veut plutôt réaliste, mais l'artiste sait charger l'écran d'une énergie de tous les instants. Malheureusement, l'animateur a migré sur *Record of Grancrest War*, mais on ne désespère pas de le revoir sur la saison 2 des *Sins*. Tapez son nom sur YouTube !



est remarquable et le soin porté à la correction des dessins, symbolisé par un grand nombre de directeurs d'animation, donne de la continuité au rendu final. Les idées de Nakaba Suzuki font le reste. C'est ainsi que les combattants sont stylisés dans leurs expressions corporelles et leurs attributs sont particulièrement séduisants à l'écran. On pense bien sûr à la géante Diane dont la taille demande un jeu intelligent de perspective. De même, on aime la classe du chevalier Gilthunder, dont la maîtrise de la foudre s'étend des quatre coins de l'écran et des cœurs des spectatrices. À ce petit jeu-là (idée de magie, coups spéciaux, points faibles), l'auteur est astucieux pour tromper agréablement son monde.

« L'œuvre développe une galerie de personnages pléthoriques et des level-up à la chaîne. »





Le bestiaire de Nakaba Suzuki n'est en revanche pas toujours bien digéré dans le portage TV. Les armures et les designs sortis de l'imaginaire de l'auteur peuvent décontenancer le staff, comme l'atteste Keigo Sasaki, *character designer* et directeur d'animation : « *Nakaba Suzuki trace beaucoup de traits, c'est difficile de retranscrire son style, et notamment certaines proportions des personnages quand ils sont de trois quarts. Les animateurs en ont vraiment bavé avec les armures.* » « *Si l'on s'écarte juste un peu des modèles, ça les rend méconnaissables* », surenchérit l'animateur vedette Takashi Torii. Néanmoins, le staff a livré en six mois environ une animation très respectable pour une première saison, égayée de moments forts bien fignolés (voir encadré ci-dessus).

SAISON 2, PUISSANCE 2 ?

Après quatre OAV dirigées par Tomokazu Tokoro (*Haibane Renmei*), la saison 2 de *The Seven Deadly Sins* (toujours en cours de production) arrive enfin en cette année 2018 et met en scène les terribles Dix Commandements. On retrouve encore d'excellents contre-pieds « *made in Suzuki* », avec notamment un ennemi face auquel on peut mourir figé si jamais on dit un mensonge (le fameux Commandement « *tu ne mentiras point* ») ou encore l'arrivée du dernier Sins : Escanor, le Lion de l'Orgueil.

Cette suite montre une qualité globale encore plus affûtée, notamment grâce à l'arrivée de Ryûta Yanagi, une véritable pointure au poste de directeur d'animation. Pour ce virage, le constructeur Tensai Okamura a laissé les clés du camion à un Takeshi Furuta (*EidLive*) attendu au tournant. Un nouveau changement de tête qui peut déstabiliser, mais A-1 Pictures n'a pas la réputation de perdre le fil. La nomination de l'expérimenté Noriyuki Abe (*GTO, The Heroic Legend of Arslân*) pour mener le long métrage original de la saga attendu le 18 août prochain au Japon en est la preuve. •

Note : les propos de Keigo Sasaki et Takashi Torii proviennent du livret vendu avec le coffret BR/DVD de Kana.

The Seven Deadly Sins © 2014 SUZUKI Nakaba / A-1 Pictures Inc.

CHRONIQUES

APRÈS LA PLUIE
A BITTERSWEET LIFE

[PAR **STÉPHANIE AH-FA**]

Publié en France aux éditions Kana depuis avril 2017, *Après la pluie* de Jun Mayuzuki a enfin la reconnaissance et l'attention qu'il mérite avec le prix du manga Shôgakukan de 2017, la sortie cette année de la série *anime* diffusée sur Amazon Prime Video et d'un film *live* prévu en mai.

EN BREF

Un *anime josei* certes classique mais plein de bons sentiments et très rafraîchissant. À découvrir de toute urgence.

Titre original : *Koi wa Ameagari no yô ni*
Durée : 12 × 25 min
Date de sortie : 12 janvier 2018
Auteur original : Jun Mayuzuki
Réalisation : Ayumu Watanabe
Character design : Yuka Shibata
Musique : Ryô Yoshimata
Studio : Wit Studio
Diffusion : Amazon Prime Video

Akira Tachibana, lycéenne de 17 ans sérieuse et taciturne, a dû renoncer à ses ambitions sportives après une blessure à la cheville. Elle travaille à mi-temps dans le *family restaurant* où elle a rencontré par un jour pluvieux Masami Kondo, 45 ans et manager de l'établissement. Il n'est pas spécialement beau ni charismatique, pourtant malgré son profil d'homme banal divorcé et avec un enfant, Akira tombe amoureuse de lui. Bien qu'étonné mais touché par la déclaration d'Akira, Kondo ne sait pas comment réagir ni comment répondre à de tels sentiments. Lui qui n'est rien de plus qu'un quadragénaire ringard et complètement désillusionné par la vie, l'interêt que lui porte Akira lui rappelle les sentiments doux-amers de sa jeunesse.

LES SENTIMENTS À L'HONNEUR

En suivant le quotidien d'Akira et de son entourage, entre son amour inconditionnel pour son manager, ses déceptions sportives ou sa difficulté à garder le lien avec ses amies, le lecteur parvient sans peine à s'identifier aux protagonistes, que ce soit Akira ou même Masami Kondo. Les sentiments d'Akira ont la fougue et la pureté de la jeunesse, même si elle comprend bien que leur situation respective et leur différence d'âge pourraient constituer un obstacle, elle ne se laisse pas démonter et fait preuve d'une détermination sans faille. En revanche avec

Kondo, déçu et désabusé par une vie dans laquelle il a dû mettre de côté sa passion pour la littérature classique et l'écriture afin de subvenir à ses besoins, ses pensées sont plus ancrées dans la nostalgie de l'innocence perdue et des rêves inassouvis. Chacun d'entre nous peut s'y reconnaître à un moment de sa vie, entre le sentiment grisant des premiers émois, et les déceptions d'un quotidien trop morose.

2018, L'ANNÉE DES ADAPTATIONS

L'adaptation *anime* du manga est portée par le studio Wit à qui nous devons des séries fortes et magnifiquement réalisées comme *L'Attaque des Titans*, *The Ancient Magus Bride* ou encore *Kabaneri of the Iron Fortress*. On retrouve d'ailleurs Ayumu Watanabe (films *Doraemon*) à la réalisation et Deko Akao (*Shirayuki aux cheveux rouges*, *Noragami*) à l'écriture, tandis que le *chara design* très proche de celui de Mayuzuki est signé Yuka Shibata (*Sawako*). La mise en scène reproduit fidèlement des plans du manga de façon efficace et fluide, empreinte de poésie et de douceur avec ses couleurs pastel, ses paysages pluvieux et ses bruits de criquets. Elle nous évite même quelques longueurs, sans pour autant nous enlever la sensibilité qui en regorge. Par ailleurs, un film *live* réalisé par Akira Nagai (*Teiichi no Kuni*) est prévu pour mai 2018 avec Nana Komatsu (*Kids on the Slope*) et Yo Oizumi (*I am a Hero*) dans les deux rôles principaux. •

GHOST IN THE SHELL, LE GÉNÉRIQUE
NAISSANCE POST-HUMAINE

[par **Philippe Bunel**]

Après son ambitieux diptyque *Patlabor*, Mamoru Oshii réalise en 1995 le long métrage *Ghost in the Shell*, une adaptation personnelle du manga de Masamune Shirow. Porté par une équipe technique de haut vol, le film cumule les séquences qui deviendront culte, comme son générique de début qui montre la fabrication d'un corps cybernétique.

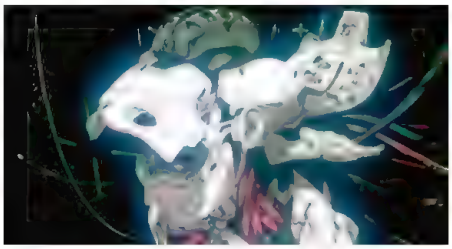
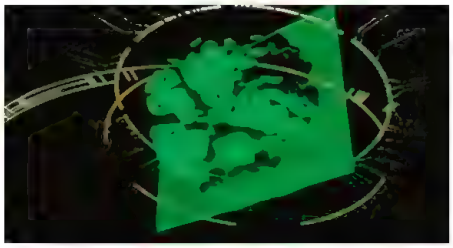
La séquence pré-générique donne le ton réaliste du film, que ce soit par le *chara-design* détaillé de Hiroyuki Okiura (futur réalisateur de *Jin-Roh*), l'animation ambitieuse du vétéran Mizuo Nishikubo, la photographie contrastée de Hisao Shirai (que nous retrouverons dans *Perfect Blue*) ou le contexte politique complexe. Elle offre également son lot de spectacle, notamment lors d'un assassinat sanglant exécuté par le Major Motoko Kusanagi, cette femme qui disparaît dans les airs après avoir rempli sa mission. Qui est-elle ? Nous le découvrons dans le générique qui suit et qui complète l'exposition du film.

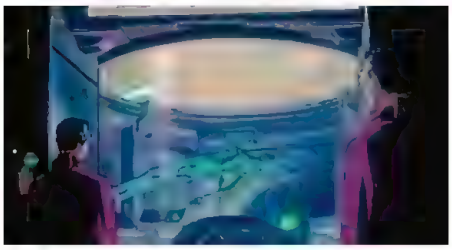
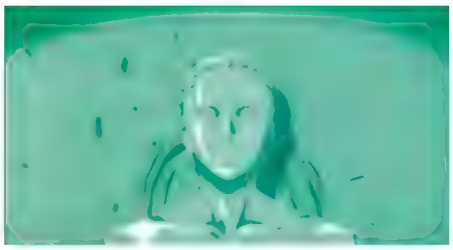
DEUS EX MUSICA

Signée par Kenji Kawai (fidèle collaborateur de Mamoru Oshii), la bande originale amplifie le magnétisme du film. Avec ses tambours et ses envolées lyriques, *Making of Cyborg* envoûte le spectateur qui reste de bout en bout captivé, même lorsque les lignes de code se transforment en écrans titres qui affichent le staff ! Cet effet visuel accompagne la musique avec une sonorité proche de celle des panneaux d'affichage mécaniques. Kawai accentue le décalage image/son en employant un dialecte du Yamato (du IIIe au VIIIe siècle), et des sons de cloches qui rappellent la culture shinto et ses millions de divinités. Par ailleurs, le chant du titre se termine sur « Toho Kami Emi Tame » (« Les Dieux lointains accordent leur bénédiction »1), des paroles suggérées par le scénariste Kazunori Ito. Cet aspect religieux vient jouer des coudes avec les nombreuses références bibliques du film, chères à Oshii.

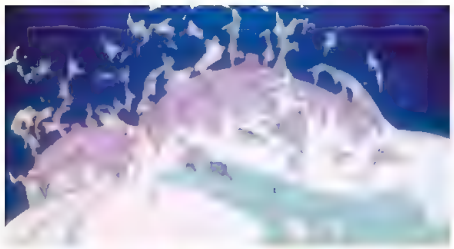
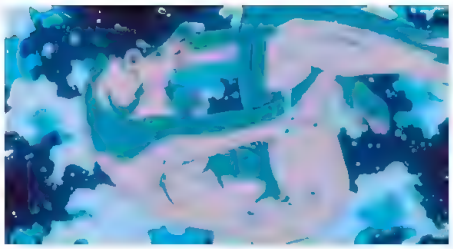
DE CIRCUITS ET DE MÉTAL

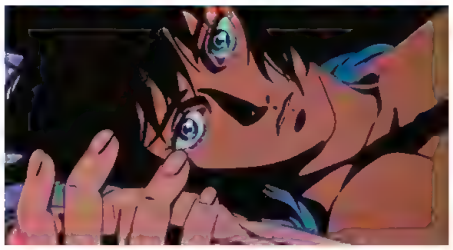
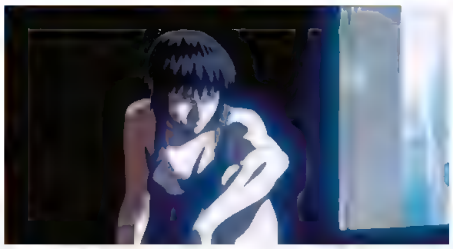
Écran titre : les chœurs résonnent à mesure qu'un circuit électrique construit le titre pixélisé « Ghost in the Shell », qui affiche ensuite sa forme finale. Nous sommes dans un monde cyberpunk où le réseau informatique est omniprésent. Normal, donc, si des lignes de code viennent agrémenter la séquence dans son ensemble. Le plan qui suit a un impact très fort : la tête d'un corps mécanique est filmée en légère plongée, son crâne est ouvert et un clapet se referme au niveau des yeux (ce qui renverra à la toute fin de la séquence). Une image numérique d'un cerveau vient aussitôt nous faire comprendre que le corps (« *Shell* », soit « coquille ») devrait se voir attribuer un *Ghost* (« fantôme » qui laisse entendre « esprit »), ce que confirme l'image suivante où la boîte crânienne se referme. L'esprit est

© 1995 Kodansha/Shirow Masamune/Bandai Visual/Manga Entertainment

bien dans la coquille, cette enveloppe se dévoilant dans un plan panoramique vertical, où tendons et muscles viennent compléter les parties métalliques pour former un ensemble humanoïde. Sous la supervision de scientifiques, le corps est envoyé dans un bain au liquide blanc très dense. Ce dernier recouvre la carcasse métallique dans son entièreté, matérialisant ainsi la peau… et les cheveux ! Faux raccord anecdotique : lorsque le corps sort du bain blanc, il n'a toujours pas de cheveux, mais deux plans plus tard, il en est doté. Dans une certaine logique, la pilosité ne devrait apparaître qu'après, cependant, cette anomalie rappelle que la scène dépeint une naissance liée à celle d'un humain, dont les étapes peuvent se chevaucher. Le liquide cireux s'apparente justement au vernix caseosa, une substance grasse qui protège la peau *in utero*.

LE CYCLE DE LA VIE NUMÉRIQUE

Mamoru Oshii est conscient que l'homme conçoit des robots à son image pour qu'ils puissent interagir en société. Vu qu'un cyborg est toujours humain, sa fabrication est plus intéressante si l'on parle de naissance, surtout que le film s'oriente vers la transcendance. Ainsi, l'être cybernétique naît avec des valeurs humaines, pour finalement être hanté par des questions existentialistes, sa possible évolution l'obligeant à se dédouaner de ces valeurs biologico-mécaniques limitées. Lorsque le produit blanc se retire en s'effilochant au contact de l'air, le premier plan charnel se focalise sur les seins rosés, dont la chaleur (maternelle) contraste avec tout ce qui a été vu jusqu'ici. Désormais définitif, le corps est de nouveau plongé dans un liquide, mais cette fois dans une position fœtale, ce qui lui permet de tourner sur lui-même. S'ensuit l'extraction, où il est conduit vers l'extérieur, la tête la première. Le parallèle avec l'enfantement est inévitable, surtout que le fluide jaunâtre qui l'accompagne évoque le liquide amniotique.

Le corps est ensuite scanné et montré sous différents angles, nous permettant de découvrir les indispensables points de connexion au niveau des cervicales. Désormais, le spectateur connaît le corps de Motoko (un outil asexué) sous toutes ses coutures, ce qui lui permet de se focaliser sur sa personnalité : son esprit. Raccord sur ses yeux, ces « miroirs de l'âme » qu'elle ouvre, allongée chez elle dans le noir. En tirant le store, la lumière aveuglante la ramène à la réalité : le monde extérieur (hors champ) l'appelle. Le spectateur désire voir ce qu'elle contemple avec amertume, ce qui rend le plan suivant fascinant : large, il dévoile une mégalopole en contre-jour. Avec sa forêt de gratte-ciel et sa lumière aveuglante, la ville est imposante. Motoko part affronter une journée de plus, enfilant son blouson, identitaire au personnage. Déjà, nous pouvons ressentir le cercle vicieux d'un quotidien répétitif, l'événement cyclique constituant un élément majeur de la filmographie d'Oshii.•

> « Vu qu'un cyborg est toujours humain, sa fabrication est plus intéressante si l'on parle de naissance. »

1. Traduction provenant de l'interview croisée entre Mamoru Oshii et Kenji Kawai, issue du livret de l'édition Blu-ray de @Anime.

Mon voisin Totoro

HOW TO ANIME

LES DÉCORS, UN ARTISANAT À PART ENTIÈRE

[PAR THOMAS ROMAIN]

On parle souvent du savoir-faire des animateurs japonais, de la qualité de leurs dessins et de leurs mises en mouvement. Il existe cependant un tout autre domaine bien distinct qui contribue tout autant à la qualité de l'œuvre finale : les décors. La manière dont ils sont produits au Japon est tout à fait particulière, un monde à part dans l'univers de la production.

Commençons par un peu de linguistique. Comme souvent, l'explication du terme japonais est révélatrice. Le terme décor est désigné par *haikei bijutsu*, ou plus brièvement *haikei*. Si ce dernier signifie tout simplement « décor », *bijutsu* a comme sens « beaux-arts », et fait plus spécifiquement référence à la peinture dans ce qu'elle a de plus classique. Le ton est donné. D'un côté les animateurs sont considérés comme des dessinateurs, de l'autre côté les décorateurs comme des peintres. Il n'existe quasiment aucun contact entre ces deux corps de métiers, ni de passerelle pour évoluer de l'un à l'autre. Cette séparation va même plus loin car elle structure le tissu complexe de sociétés qui coopèrent pour produire les dessins animés.

Des studios spécialisés

Si certaines sociétés de production d'animation importantes possèdent parfois un département dédié à la production des décors, il est souvent très limité. Les décors sont la plupart du temps commandés à des studios qui s'en sont fait la spécialité exclusive. Kusanagi, Bihou, Tulip pour ne citer qu'eux, sont des noms qui ne vous disent peut-être pas grand-chose car ils sont cachés dans l'ombre de leurs clients, des sociétés plus connues. Ce sont pourtant eux qui fournissent les décors des séries télé et longs métrages. Il existe de nombreux studios, parfois très petits n'employant qu'une poignée d'artistes, les plus gros faisant travailler quelques dizaines de personnes. Ce sont des sociétés de taille humaine, toutes fondées autour du savoir-faire d'un ou plusieurs chefs décorateurs.

Des artistes très demandés

Les chefs décorateurs, en japonais *bijutsu kantoku*, sont choisis pour leurs affinités particulières (représentation de la nature ou au contraire des environnements de science-fiction) et leur style. Ils se voient

Ghost in the Shell © 1995 Kodansha/Shirow Masamune/Bandai Visual/Manga Entertainment
Kiki la petite sorcière © 1989 Eiko Kadono - Nibariki
Mon Voisin Totoro © 1988 Nibariki - G

« LA MÉTHODE TRADITIONNELLE SUR PAPIER S'ACCORDE AVEC LES TECHNIQUES 3D PLUS RÉCENTES. BEAUCOUP DE STUDIOS TRAVAILLENT AVEC CES OUTILS MODERNES DE MANIÈRE PRAGMATIQUE POUR GAGNER DU TEMPS. »

confier la responsabilité de produire les décors d'une œuvre. Ce sont eux qui se chargent de peindre les décors principaux, les *bijutsu boards*, qui serviront de modèle à suivre pour l'équipe d'une dizaine de décorateurs qu'ils forment et dont ils supervisent le travail. Certains sont de véritables légendes comme Hiromasa Ogura (*Akira*, *Ghost in the Shell*) ou Kazuo Oga qui supervisa de nombreux films du Studio Ghibli. D'autres, bien que plus jeunes, comme Shinji Kimura (*Steamboy*, *Amer Béton*) ou encore Kazuki Higashiji qui s'occupe de plusieurs projets à P.A.Works, marquent déjà l'industrie de leur patte inimitable.

Kiki la petite sorcière

Un domaine qui peine à s'adapter à la conjoncture

C'est le problème récurrent depuis plus d'une dizaine d'années au Japon, les studios n'arrivent pas à assurer la demande toujours croissante. Il est fréquent d'entendre les studios se plaindre du manque de bons animateurs. Il en va de même pour les décors. D'une part, former un jeune peut prendre des années, d'autre part, de moins en moins de Japonais arrivent sur le marché du travail. Pour pallier ce problème, de nombreuses sociétés de décor travaillent avec des partenaires asiatiques, au Vietnam ou en Corée par exemple. Certains ont eux-mêmes monté une antenne dans ces pays où ils y enseignent leurs techniques. De plus, il faut savoir que ces entreprises ne travaillent pas uniquement pour des projets d'animation. Elles sont aussi extrêmement sollicitées par le secteur du jeu vidéo pour travailler sur d'innombrables projets, souvent des RPG ou applis à la mode.

Des techniques qui évoluent

Bien que la plupart des chefs décorateurs chevronnés aient tous une forte expérience de la peinture classique, les techniques de peinture numérique se sont très vite démocratisées. Le papier n'est pas délaissé totalement pour autant. Le pinceau reste un outil de choix, même auprès de certains jeunes artistes comme Yûji Kaneko (*Kill la Kill*) ou Yôichi Nishikawa (*Le Garçon et la bête*) qui affectionnent la méthode traditionnelle. Ce qui n'est pas forcément incompatible avec les techniques 3D plus récentes. Beaucoup de studios travaillent avec ces outils modernes de manière pragmatique pour gagner du temps. Par exemple ils modélisent souvent les décors récurrents et difficiles à dessiner comme les salles de classe ou cockpits de vaisseaux. Ces sociétés emploient des types de talents très différents (designers, décorateurs, spécialistes de la 3D, superviseurs) qui ont chacun leur technique de prédilection. Tous sont passionnés par leur métier et travaillent de concert pour fournir à leurs clients les décors les plus beaux possible.

Ghost in the Shell

Un domaine plus accessible aux étrangers

La connaissance du japonais reste un obstacle important pour tous les étrangers qui souhaiteraient travailler dans la production d'animation au Japon, mais il est plus facile d'y œuvrer comme décorateur qu'animateur. Pas besoin de comprendre les dialogues ou la manière de se comporter des personnages. Une bonne formation académique en perspective et couleur permet de se lancer. Plusieurs Occidentaux travaillent même au poste de chef décorateur au Japon.

POUR EN SAVOIR PLUS

Vous vous intéressez aux métiers de l'animation ou êtes simplement un(e) amateur(trice) d'*anime* ayant envie d'en savoir plus sur leur fabrication ? Rendez-vous sur *www.furansujinconnection.com*, un site créé par les Français qui travaillent dans l'industrie de l'animation au Japon, et profitez d'un retour inédit sur la réalité du secteur.

Saina Cisse

UNE DÉCORATRICE FRANÇAISE À TOKYO

[par Thomas Romain]

En 2012, Saina Cisse, une jeune française de 26 ans passionnée de manga arrive à Tokyo avec le souhait de devenir auteure de manga. Elle a conscience que ce rêve risque d'être difficile à réaliser, mais espère au moins trouver un poste comme assistante. Elle s'y est en tout cas bien préparée. Trois ans d'études à Eurasiam, deux ans en fac de japonais, et même un échange de six mois avec une université japonaise auprès de *mangaka* reconnus. Le destin en a pourtant voulu autrement.

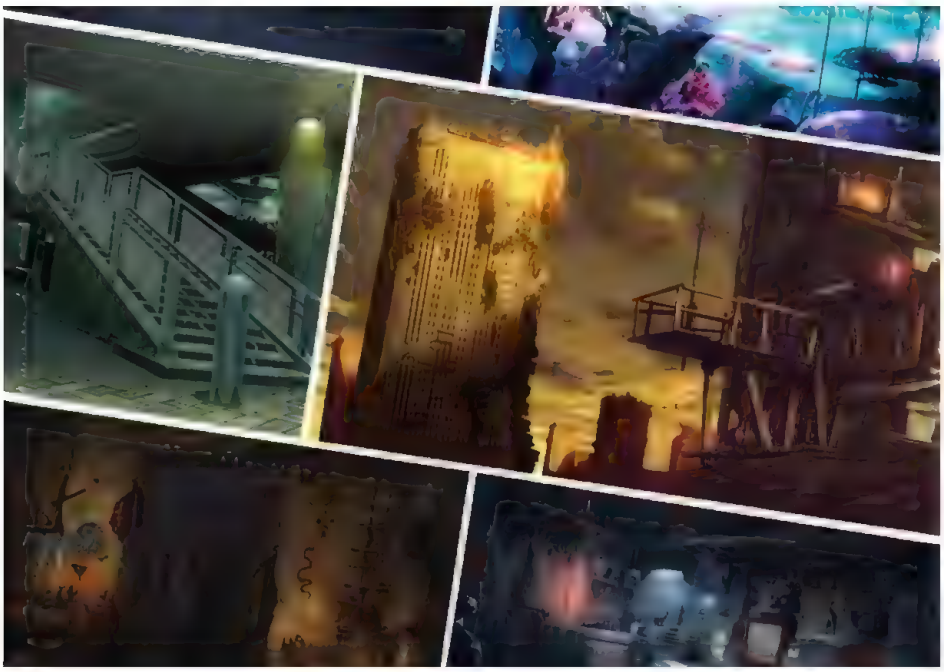
À son arrivée au Japon, elle croise le chemin de Scott McDonald, un Écossais travaillant comme décorateur de dessin animé à Tulip, l'un des plus importants studios spécialisés dans la production de décors. Elle réalise alors qu'il est tout à fait possible pour un étranger de vivre du dessin sur l'archipel. Décrochant facilement un entretien d'embauche dans ce secteur à l'affût de tous les talents disponibles, elle commence à travailler à peine une semaine après avoir foulé le sol japonais ! Contrairement à la France où les postes sont souvent réservés à une petite élite, au Japon les opportunités sont beaucoup plus nombreuses.

Un apprentissage rapide

Saina ne connaît encore rien de la production de dessin animé, mais son talent en dessin, le fait qu'elle parle japonais et sa motivation convainquent le studio de lui donner sa chance. Formée en interne par plusieurs chefs décorateurs, elle fait ses armes sur des séries telles que *Madoka Magika* ou *No Game No Life*. Elle apprend sur le tas aussi bien les techniques que tous les termes spécifiques à la production des décors. *Haikei*, *bijutsu kantoku*, *genzu*, *sozai*, très vite tout ce vocabulaire n'a plus de secrets pour elle.

Elle est en effet considérée de la même manière que ses collègues japonais. En tant qu'étrangère elle ne bénéficie d'aucun traitement de faveur. C'est parfois difficile. Les employés travaillent en général autour de 60 heures par semaine et peuvent être appelés à n'importe quel moment, dimanche compris, pour venir aider sur un projet urgent. Le salaire n'est pas non plus très élevé, à peine l'équivalent d'un Smic français. La somme touchée étant indexée sur le rendement, Saina apprend vite à être efficace. Elle met de côté ses goûts personnels et aborde chaque projet de manière très professionnelle. Autour d'elle le studio bat son plein. Le rythme est frénétique. La culture d'entreprise japonaise laisse peu de place à la vie sociale et familiale, ce qui peut être pesant pour un étranger ayant grandi dans un autre pays.

Saina Cisse



Vers un nouveau statut

Aujourd'hui Saina est passée freelance. Ce statut lui permet de trouver un meilleur équilibre au quotidien. En l'espace de quelques années elle a également évolué de simple décoratrice à chef décoratrice. Le studio franco-japonais Yapiko Animation a par exemple fait appel à elle pour superviser les décors du projet original *Children of Ether*, produit par Crunchyroll. De quoi est fait l'avenir, Saina ne le sait pas encore, mais il y a de fortes chances pour que vous recroisiez son nom au cours des prochaines années.

© Saina Cisse
© D.R.

LE BIEN CHASSER
UN CAR DE DOUILLES

[PAR **MATTHIEU PINON**]

Un public averti en vaut deux. Studio 4 persévère donc dans la voie de l'humour trash pour adultes, avec une série aussi provoc qu'hilarante, ne serait-ce que par son titre. On imagine d'ici l'électeur de Chasse, pêche, nature et traditions exploser de colère en tombant par mégarde sur un épisode du *Bien Chasser*.

EN BREF

Un chasseur sachant jouer de ses clichés sait chasser la morosité.

Origine : France

Durée : saison 1 : 13 × 3 min

Année : 2018

Création et réalisation : Boris Belghiti, Maxime Paccalet, Pierre Razetto, Dimitri Cohen-Tanugi

Acteurs : Pierre-Emmanuel Barré, Giedré Barauskaite, Quentin Blondel

Production : Kawanimation

Distribution/diffusion : YouTube Studio 4

Qu'il vole, galope ou nage, aucun gibier n'échappe à l'instinct de chasseur de Bébert, Gilou, Riton et Arsène. Mais seulement à leur instinct ! Ras du front, alcooliques, impétueux, les bourrins armés jusqu'aux dents ratent leur cible et engendrent des dommages collatéraux cataclysmiques. Prêts à tout pour lever une proie aussi absurde que le Lapin de Pâques, nos pieds nickelés crottés enchaînent les gags aussi lourds qu'eux pour le plaisir des amateurs d'humour à base de caca, de gore et de sexe. Faisandé, en somme.

OÙ EST-CE QU'ON TIRE ? LA CHASSE.

Studio 4 développe une animation différente à destination d'un public de jeunes adultes. Pourtant, devant *Le Bien Chasser*, ce sont deux références chères au cœur des quadragénaires qui viennent directement à l'esprit. À commencer par l'évidence, le sketch des « Chasseurs du Bouchenois » des Inconnus, diffusé en 1991 : le teaser du *Bien Chasser* lui fait même un clin d'œil direct en évoquant dans son teaser la réplique désormais bien connue faisant la différence entre « *le bon et le mauvais chasseur* ».

La seconde, quant à elle, a dominé le marché de l'humour grivois entre 1987 et 2006. Publiées dans *L'Écho des Savanes*, *Les Sales Blagues* de Vuillemin avaient de quoi faire rougir Tonton Robert, spécialiste des histoires salaces à la fin des repas de famille ! La BD avait même donné naissance à une série d'animation en 1995, en 53 épisodes de 3 minutes.

Trois minutes, c'est le format qu'a choisi *Le Bien Chasser* pour distiller ses propres blagues, bien d'aujourd'hui, tout comme l'avait fait la série *Les Lascars*, de Boris Belghiti, en 2000. Elle joue de la même manière sur les clichés, allant jusqu'à rendre attachants ses abrutis de héros au fil de leurs déboires. Elle affiche néanmoins la couleur, avec son graphisme bien cracra et la présence au casting vocal de deux pointures de l'impertinence, Giedré et Pierre-Emmanuel Barré.

Lancée en janvier, la série diffuse un nouvel épisode chaque dimanche sur YouTube pour un total de 13, un rendez-vous hebdomadaire idéal pour ajouter une touche de gras à votre bouillon dominical. Car, si la qualité globale des épisodes varie de l'un à l'autre, chacun d'entre eux vous promet une fulgurance hilarante qui restera longtemps dans vos mémoires. Pour preuve, vous n'écouterez plus jamais le générique d'*Histoires naturelles* de la même manière. •

© Kawanimation

HELENA COPPEJANS
SAVOIR DOSER L'ÉMOTION

[PAR **FANTIN BENEDETTI**]

Helena Coppejans est une comédienne relativement récente dans le milieu du doublage. Cependant, depuis quelque temps, elle est apparue dans des rôles assez majeurs dans l'animation japonaise avec l'arrivée des VF de Netflix et Crunchyroll. Celle qui prête sa voix notamment à *Violet Evergarden* dans la série du même nom nous a accordé une interview à Bruxelles.

Helena Coppejans

VOXOGRAPHIE SÉLECTIVE

2017
Yamada-kun and the Seven Witches : Miyabi Itô

2017
Schwarzes Marken : Gretel Jeckeln

2017
ID-0 : Claire Hôjô

2017
Digimon Appmon : Ai Kashiki

2018
Violet Evergarden : Violet Evergarden

2018
B : The Beginning : Lily Hoshina

2018
Les Enfants de la baleine : Lycos

Comment êtes-vous rentrée dans le monde du doublage ?
En accompagnant une de mes amies qui en faisait régulièrement. Plus j'observais, plus ça me donnait envie d'en faire. Ce qui m'a aussi plu, c'est le fait de pouvoir jouer des rôles dans lesquels on ne me distribuerait jamais au cinéma ou au théâtre, ainsi que tout le travail d'observation autour du jeu d'un acteur et le fait d'essayer de le reproduire fidèlement. Si le doublage m'a toujours intéressé, j'ai mis du temps à réaliser que c'était un monde auquel je pouvais avoir accès.

Dans l'animation japonaise, vous êtes amenée à interpréter des personnages plus joviaux et d'autres davantage dans l'émotion et la retenue. Lequel de ces genres avez-vous le plus de plaisir à doubler ?
C'est sûrement mon côté romantique qui va répondre, mais je crois que je préfère interpréter des personnages plus calmes même si, si je ne faisais que ça, ça risquerait de devenir un peu dur pour mon moral (*rires*), donc c'est agréable d'avoir les deux. Quand les personnages sont joviaux, surtout dans l'animation japonaise, cela peut être très fatigant, car ils le sont souvent à l'excès. Sur la longueur, je trouve cela plus intéressant d'interpréter un personnage dans l'émotion car ça me permet d'affiner mon jeu et de pouvoir explorer plus en détail le caractère et les traits de celui-ci, au contraire des personnages plus excités qui vont me demander une autre gestion de l'énergie et sûrement un jeu plus expressif.

Rokka no Yuusha

Yamada-kun and the Seven Witches

Certains de vos personnages ne peuvent pas ou ont des difficultés à exprimer des sentiments. Contrairement aux apparences, est-ce quelque chose de plus difficile à jouer ?
Bizarrement, oui ! Même si cela peut paraître plus simple, je trouve qu'il faut réussir à être dans une non-émotion sans que cela devienne quelque chose d'ennuyeux à regarder. Le problème est que je peux me laisser emporter assez vite par l'émotion et qu'avec ce genre de personnages, il ne faut pas en faire trop, rester dans un jeu très subtil et doser. Ils me demandent une attention et une concentration maximales car chaque détail ou intonation de voix différente va avoir un impact très fort sur l'avancée du personnage et la vision qu'on aura de lui. Pour m'aider à trouver la bonne dose de sentiments à exprimer, j'observe attentivement ses yeux ou ses mains par exemple.

Violet Evergarden ©暁佳奈 京都アニメーション/ヴァイオレット・エヴァーガーデン製作委員会
Yamada-kun and the Seven Witches © Based on the manga «Yamadakun and the Seven Witches» by Miki Yoshikawa originally serialized in the weekly SHONEN MAGAZINE published by KODANSHA LTD.
© Miki Yoshikawa , KODANSHA / «Yamajo « Production Committee. All Rights Reserved.
Rokka no Yuusha © Ishio Yamagata/SHUEISHA,ProjectROKKA

Violet Evergarden

Dans *Yamada-kun and the Seven Witches*, les personnages échangent de corps. Ainsi, vous avez plusieurs personnages à interpréter. Est-ce un exercice difficile ?
Oui, c'est difficile mais surtout très agréable car cela donne justement l'occasion d'explorer plusieurs personnages et du coup des personnalités et des caractères très différents. Pour moi, la difficulté réside dans le fait qu'il faut toujours garder à l'esprit quel personnage on interprète, qui on est à « ce » moment précis de la scène, sans oublier quels sont les traits de caractère du personnage, ce qui lui est arrivé dans les scènes précédentes, tout en jouant ce qui se passe à l'instant. Mais c'est génial à faire car on peut passer en une seconde d'un personnage très réservé à un autre très excité, être un homme, une femme... C'est très sportif !

Certaines séries ont la particularité d'être diffusées en *simuldub*. En tant que comédienne, cela change-t-il quelque chose dans la manière de doubler ?
Je ne sais pas si cela se répercute vraiment dans ma manière de jouer, par contre, ça me permet de voir rapidement le rendu de mon travail. Et, à partir de là, j'ai une vue plus globale de la série. Ce qui peut m'aider pour enregistrer les épisodes suivants. De plus, le *simuldub* permet une certaine fraîcheur. Contrairement à certaines séries où il arrive d'attendre beaucoup de temps entre les enregistrements, quand on fait une saison en *simuldub*, la proximité des enregistrements permet au jeu de rester davantage frais dans l'esprit et de garder tous les éléments en tête, de ne rien oublier.

Avez-vous un projet, en doublage ou ailleurs, dont vous voudriez nous faire part ?
J'ai joué dans le dernier long métrage de Rebecca Daly, *Good Favour*, qui a été sélectionné au TIFF (Festival international du film de Toronto). L'équipe et le casting du film étant internationaux, ce fut pour moi une expérience très enrichissante, tout comme le fait de tourner en anglais. Par contre, je ne peux pas donner la date de sortie du film, je ne la connais pas encore.
Sinon, en doublage il y a la série *B: The Beginning*. J'ai hâte de voir le résultat qui me permettra de comprendre totalement l'intrigue et de découvrir les personnages avec lesquels le mien n'avait pas d'interaction. N'ayant pas l'habitude de me retrouver dans ce genre d'univers en animation, cela a rendu le travail d'autant plus intéressant qu'il me permettait d'aller explorer ailleurs par rapport à d'habitude. J'ai également apprécié la qualité et la beauté du projet. •

« Le simuldub permet au jeu de rester frais dans l'esprit et de garder tous les éléments en tête, de ne rien oublier. »

Remerciements à Helena Coppejans pour son temps et à Mike et Becky pour l'accueil.
Source : Planète Jeunesse.

AOT 2

ADAPTÉ DE L'ANIME À SUCCÈS "Attack on Titan"

MAINTENANT DISPONIBLE

©Hajima Isayama, Kodansha/"ATTACK ON TITAN"Production Committee. All Rights Reserved. ©2018 KOEI TECMO GAMES CO., LTD. The KT logo is a registered trademark of KOEI TECMO HOLDINGS CO., LTD.
Xbox, Xbox One are registered trademarks or trademarks of the Microsoft group of companies. "PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. © 2017 Nintendo.
Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries.

WELCOME TO THE BALLROOM
DANSE AVEC LES TRACKS

[PAR CLÉMENT LE DUC]

***Welcome to the Ballroom*, le manga de Tomo Takeuchi, s'est vu adapté en *anime* l'année dernière. La réalisation magnifique et le design des personnages mettent en valeur les prouesses des danseurs. La musique jazzy qui fleure tout au long de la série nous entraîne efficacement sur la piste.**

Yûki Hayashi (*My Hero Academia, Haikyû!!*) nous propose une bande-son qui varie entre musique d'ambiance douce et feutrée et des morceaux beaucoup plus jazzy et rythmés illustrant à merveille le thème de la série, la danse de salon.

SUCH A FRAME

L'album commence par des morceaux d'un style *lounge* révélant des moments de tension comme lorsque Tatara est plongé dans l'adversité lors de ses premiers pas (de danse, bien évidemment !) dans cet univers qui lui est totalement inconnu. Le compositeur, fort de son expérience acquise sur *One Piece Gold*, nous sert une bande-son dont l'ADN principale reste le jazz avec des morceaux de piano, violons, batterie et différents cuivres. Le tout est orchestré de manière très harmonieuse. Plus surprenant, Hayashi compose d'autres morceaux aux sonorités plus modernes avec l'utilisation du synthétiseur ou la guitare électrique soutenus par des voix oniriques, le tout rappelant parfois les compositions de Craig Armstrong.

© T.K/ODS

ONE, TWO STEPS...

Le premier disque contient les principales musiques de l'*anime*. On y retrouve donc les thèmes qui illustrent tous les moments de la série. Yûki Hayashi s'amuse à retranscrire la large palette de sentiments (apaisement, questionnement et révélation...) qui étreignent notre héros. Le second disque est composé principalement de chansons qu'on entend lors des performances scéniques des différents danseurs. On y retrouve des grands classiques de la danse de salon comme *Les Patineurs* d'Emile Waldteufel pour la valse, *La Cumparista* pour le tango uruguayen-argentin, une composition de Gerardo Matos mondialement connu, ou encore *España Cañi*, grand classique du pasodoble, composé par Pascual Marquina Narro. Cette utilisation du répertoire classique de la danse permet au néophyte d'entrer facilement dans l'*anime*. On se retrouve donc avec un album agréable à écouter même sans connaître la série et que vous pouvez mettre en fond pour travailler en toute quiétude. On notera l'absence des génériques sur ce CD. Il faut donc se reporter sur les *singles* d'Union Square Garden et de Mikako Komatsu pour compléter le *soundtrack* d'une des séries les plus abouties de l'année 2017. Le trio d'Union Square Garden nous offre deux beaux morceaux pop-rock efficaces qui tranchent avec l'ambiance générale de la série, mais qui mettent en avant la partie rythmée de l'œuvre et qui fonctionnent parfaitement avec les images animées des génériques. Les chansons de Mikako Komatsu sont davantage dans la veine d'une J-pop plus dansante et feutrée mais tout à fait agréable à l'oreille.
L'album de la série est disponible en téléchargement légal avec iTunes depuis la fin de l'année passée. •

https://itunes.apple.com/fr/album/welcome-to-the-ballroom-original-soundtrack/1316413910

MANGATHÈQUE

LA SÉLECTION DE LA RÉDACTION

[Rubrique réalisée par **Stéphanie Ah-Fa, Maxime Bender, Bruno De La Cruz, Evan, Joan Laine, Sven Poion**

MANGA FOCUS SEINEN

KEN'EN - COMME CHIEN ET SINGE

Ce titre est une belle surprise. Rempli d'humour, d'aventure et de poésie, sa lecture est particulièrement agréable, grâce à une immersion totale dans un Japon légendaire et folklorique. Voici une nouvelle belle trouvaille des éditions Doki-Doki.

Auteurs : Hitoshi Ichimura et Fuetsudo
Tomes au Japon : 5 (série en cours)
Éditeur VO : Mag Garden
Éditeur VF : Doki-Doki
Sortie : 4 avril 2018
Prix : 7,50 €
Genre : 30 millions d'amis

A [illegible] d'un village reçoivent une étrange missive attachée à une flèche : on leur demande de déposer une jeune fille en sacrifice au sanctuaire de Tenjin, le dieu du ciel. Un bonze de passage, ne [illegible] part à la recherche d'une aide précieuse, celle du grand exorciste Hayate. Celui-ci se révèle être [illegible] face à un *kakuen*, une créature mi-homme mi-singe

[illegible] Bien au contraire, il décide de l'adopter. C'est là [illegible] dire « s'entendre comme chien et singe ».

UN REPAS OU LA VIE !

[illegible] qui ne sont pas faits pour s'entendre. Le premier [illegible] avec notre quotidien, ce moment où notre animal [illegible] maître de maison. En effet, Hayate a pour objectif de se faire servir par ce *kakuen*. Mais on ne mord [illegible] cet irrésistible binôme s'équilibrent peu à peu. Toujours prêts à se chamailler, ils sont tout aussi [illegible] japonaise. Au Japon, le manga a été prépublié dans un magazine *josei*, mais il peut s'adresser à [illegible] encore plus cette charmante histoire. • M.B.

Ken'en, Comme Chien et Singe ©2015 Fuetsudo ©2015 Hitoshi Ichimura / MAG Garden

SHÔJO

LE DIABLE S'HABILLE EN SOUTANE

Auteure : Yuki Yoshihara
Tomes au Japon : 3 (série terminé)
Éditeur VO : Kôdansha - **Éditeur VF :** Soleil
Sortie : 18 avril 2018
Prix : 6,99 €
Genre : sans Meryl Streep

Conclu en 3 tomes au Japon depuis son lancement en 2014 dans le *Petit Comic* [illegible] *ni Azaru*) ne perd pas une seule case pour aller à l'essentiel : mettre en relation une âme en peine avec la fourberie du Diable caché sous la tunique d'un pasteur. Adultère, cœur brisé et manipulation des sentiments jonchent des chapitres expéditifs dans lesquels l'auteure ne brille pas forcément par l'élégance de son dessin. Néanmoins, on apprécie l'audace d'un titre qui n'hésite pas à exposer la malhonnêteté de l'homme. B.D.L.C.

SHÔNEN

DARK GRIMOIRE

Auteure : Haru Sakurana
Tomes au Japon : 4 (série terminé)
Éditeur VO : Kôdansha - **Éditeur VF :** Kana
Sortie : 20 avril 2018
Prix : 7,45 €
Genre : comparaison interdite avec HP

Garnie en mets de qualité, la collection Big Kana (*Levius*, *Ushijima l'Usurier de l'ombre*) récupère avec *Dark Grimoire* une courte série qui pourrait plaire aux fans de sorcellerie. Rythmé par la relation tumultueuse puis attachante (voire troublante ?) de deux garçons qui ont enfreint une règle interdite, ce *shônen* se laisse agréablement lire. Haru Sakurana ne réinvente rien en termes d'écriture, mais son dessin est raffiné, et elle fait très aisément vivre ses pages. On attendra de voir la conclusion, mais la formule fait l'affaire pour patienter entre deux sorties plus ambitieuses. B.D.L.C.

SEINEN

ARTISTE, UN CHEF D'EXCEPTION

Auteur : Taro Samoyed
Tomes au Japon : 2 (série en cours)
Éditeur VO : Shinchosha - **Éditeur VF :** Glénat
Sortie : 7 mars 2018
Prix : 7,60 €
Genre : gagne-pain

Voilà une très belle pioche de Glénat. Imaginé par Tarô Samoyed, ce manga prend place dans le monde de la cuisine parisienne. On suit l'évolution de Gilbert, un jeune homme dont l'aisance derrière les fourneaux commence surtout par un passage à la plonge. Si les astuces de cuisine sont légion, l'œuvre n'est pas qu'un didacticiel pour néophyte : c'est aussi de la tranche de vie, avec de véritables enjeux à l'intérieur. Pour le reste, c'est le coup de crayon de l'auteure qui s'en occupe, adoptant un style plein de simplicité plutôt charmeur, en plus d'un découpage aéré qui sait se renouveler. À essayer ! B.D.L.C.

SEINEN

PRISON LAB

Auteurs : Kantetsu, Minase Chiho
Tomes au Japon : 6 (série en cours)
Éditeur VO : Futabasha - **Éditeur VF :** Panini
Sortie : 21 mars 2018
Prix : 8,99 €
Genre : absurde

Tel *Dead Tube*, *Prison Lab* base son intérêt sur la surenchère de violence, en exploitant la vengeance des opprimés. Ici, grâce à une sombre société, des victimes du harcèlement deviennent des geôliers qui transforment leur gourou en victime. En plaçant quelques règles (temps imparti, victime qui doit deviner l'identité du geôlier) et en soulignant la difficulté à se venger, ce jeu morbide aurait pu faire passer le temps. Malheureusement, tout tombe dans le ridicule. Dommage, même si le titre ne se prend pas au sérieux. Panini possède bien des perles qui auraient besoin de ces 8,99 euros. B.D.L.C.

SHÔJO

MAGICAL DANCE

Auteur : Nao Kodaka
Tome au Japon : 2 (série terminée)
Éditeur VO : Kôdansha - **Éditeur VF :** nobi nobi!
Sortie : vol. 2, 18 avril 2018
Prix : 6,95 €

Danseuse maladroite, Rin rêve de participer au grand concours Dream Stage. Grâce à une formule et à des cartes magiques que lui donne la Fée Clochette, la jeune fille fait apparaître des personnages de l'univers Disney pour l'aider à surmonter des épreuves compliquées. De jolis messages amenés par Lilo et Stitch, Mickey ou encore Cendrillon ponctuent les pages de cette courte série : s'amuser en travaillant, apprendre à persévérer, reprendre espoir... Si les chapitres suivent le même modèle et le scénario est un peu décousu, le *design* des personnages Disney reste fidèle à celui qu'on connaît et le rythme est là. Evan

SEINEN

DESTINS PARALLÈLES

Auteur : Daisuke Imai
Tomes au japon : 3 (série terminée)
Éditeur VO : Akita Shoten
Éditeur VF : Komikku Editions
Sortie : 22 février 2018
Prix : 8,50 €
Genre : *seinen*

Révélé en France par *Sangsues*, Daisuke Imai est de retour avec un projet des plus original : *Destins Parallèles* se compose de deux series, *Elle* et *Lui*, se répondant l'une à l'autre. Brillante dans la forme, l'œuvre alterne les points de vue masculin et féminin, faisant prendre une nouvelle ampleur à la romance naissante. Le fond est bien plus classique, c'est une histoire d'amour touchante, mais pas dénuée de stéréotypes entre une femme timide et un homme arrogant. On se réjouit également qu'en toile de fond se dresse un joli portrait de Kyoto. J.L.

YAOI

BI NO KYOUJIN SMOKE

Auteur : Ike Reibun
Tomes au Japon : *one-shot*
Éditeur VO : Libre Shuppan - **Éditeur VF :** Taifu Comics
Sortie : 26 avril 2018
Prix : 8,99 €
Genre : hommes de main

Enfin la suite de la saga *Bi* ! Après *Bi no Isu* puis [illegible] qui serait le prochain boss dans *Bi no Kyoujin*, nous retrouvons Kabu qui a pris la succession du clan Umezaki et Nirasawa, son fidèle homme de main et amant. Ensemble, ils doivent faire face une nouvelle fois à la menace que représente Xiao Chen, plus que jamais déterminé à se venger et à exterminer le groupe. Ike Reibun nous replonge dans l'univers de la mafia japonaise avec son dessin expressif et explicite. De quoi nous faire patienter en attendant la sortie de *Bi no Kyoujin X Side* en décembre. S.A.F

YAOI

COYOTE

Auteur : Zariya Ranmaru
Tome au Japon : 1 (série en cours)
Éditeur VO : Frontier Works
Éditeur VF : IDP-Boy's Love
Sortie : 7 mai 2018 - **Prix :** 7,95 €
Genre : l'un contre l'autre

De violents affrontements éclatent entre la famille mafieuse des Garland et le clan des loups-garous, traqués pour les pouvoirs que sont censées conférer leur sang. Dans ce climat de tension et de meurtre, Coyote « Lili », un jeune loup-garou, et Joshua « Marlène », un pianiste humain, sont inexorablement attirés l'un vers l'autre. Pourront-ils résister à leur désir tout en essayant de cacher leur véritable identité ? Cette histoire d'amour interdite telle *Roméo et Juliette* entre deux protagonistes que tout oppose est portée par le magnifique dessin de Zariya Ramnaru, auteur de *Void*. S.A.F

SHÔNEN

WORLD'S END HAREM

Titre original : *Shumatsu no Harem*
Auteurs : Kotaro Shono, Link
Tomes au Japon : 5 (série en cours)
Éditeur VO : Shueisha - **Éditeur VF :** Delcourt / Tonkam
Sortie : 4 avril 2018
Prix : 7,99 €
Genre : harem d'anticipation post-apocalyptique érotique

Cette histoire nous fait pénétrer dans un monde à part, où 99,9 % des hommes ont disparu. Un concept — tout comme le nom du manga — qui annonce un harem d'un nouveau genre. Sur fond d'extinction de l'espèce humaine et de complot mondial, le premier chapitre se termine sur cette phrase : « [illegible] *sur Terre.* » Sans déflorer le récit, on peut dire que les auteurs jouent sur un maximum de fantasmes, sans hésiter à déshabiller les protagonistes. Le manga jouit d'un grand succès au Japon. M.B.

SEINEN

SALTINESS

Auteur : Minoru Furuya
Tomes au Japon : 4 (série terminée)
Éditeur VO : Kodansha - **Éditeur VF :** Akata
Sortie : 12 avril 2018
Prix : 8,30 €
Genre : WTF, comédie sociale

Ce manga hilarant et décalé est centré sur un *loser* qui tente de relancer sa vie en allant s'installer à Tokyo sur un coup de tête. Le problème, c'est qu'il n'a pas un seul yen en poche, qu'il a une très haute estime de lui et qu'il se pense capable de réussir l'impossible alors qu'il n'a jamais rien accompli en 31 ans. On s'amuse des rencontres qu'il fait, on rit de voir des chats errants faire des commentaires cyniques sur ses actions, on s'esclaffe devant les réflexions improbables du héros. Bref, on se laisse embarquer dans ce monde incroyable ! M.B.

SEINEN

HIKARI-MAN

Auteur : Hideo Yamamoto
Tomes au Japon : 2 (série en cours)
Éditeur VO : Shôgakukan
Éditeur VF : Delcourt / Tonkam
Date : 14 mars 2018
Prix : 7,99 €
Genre : fantastique, Ijime et super-héros

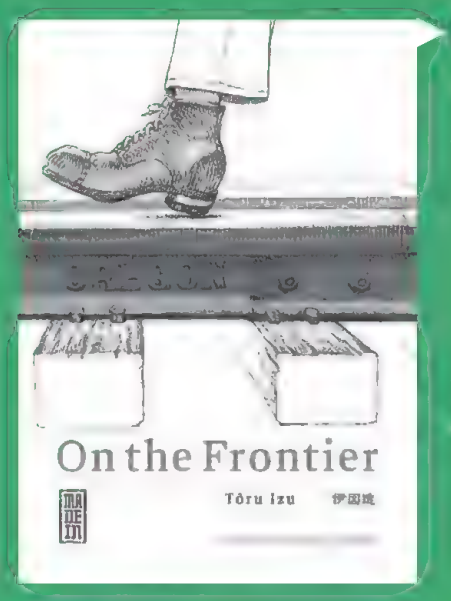
Voici le récit d'un super-héros qui sort de l'ordinaire par l'auteur de *Homunculus*. L'histoire se déroule au Japon et nous permet de faire la connaissance de Hikari. Ce jeune lycéen passionné d'informatique et de jeux vidéo a tendance à être le souffre-douleur au sein de son école. Suite à un malaise, d'étranges pouvoirs se manifestent en lui, il peut alors déplacer sa conscience dans l'intégralité du réseau électrique. « *A grand pouvoir, grandes responsabilités* » [illegible] décide de faire de ce précepte la clé et l'intérêt du récit. On en redemande. M.B.

SHÔNEN

HORION

Auteurs : Enaibi, Aienkei
Éditeur VF : Glénat
Sortie : 2 mai 2018
Prix : 6,90 €
Genre : aventure, action

Signé par un duo français, ce titre ne manquera pas de surprendre. Dans un monde fantastique, une cité légendaire du nom de Landgrave abrite des individus dotés de pouvoirs étranges « les éveillés ». C'est à la recherche d'un des leurs qu'une petite troupe de héros part en quête de ce lieu mythique, avant d'être prise dans une affaire bien plus grande. Dense, bavard et parfois un peu brut, l'univers est très riche dès le premier tome d'une grande ambition graphique et scénaristique. On ne peut qu'espérer qu'ils tiennent le rythme de parution prévu avec deux volumes en 2018. M.B.



SEINEN

ON THE FRONTIER

Auteur : Toru Izu
Tomes au Japon : *one-shot*
Éditeur VO : Enterbrain - **Éditeur VF :** Kana
Date : 16 mars 2018 - **Prix :** 15 €
Genre : beauté de la saleté

Ce recueil de nouvelles met en scène des hommes et des femmes fortes qui aiment la matière des choses. *On the Frontier* suit des travailleurs qui posent des rails à n'importe quelle heure de la journée ; le quotidien est particulièrement difficile. *Steal Blue* se déroule dans un lycée, où une fille veut absolument terminer un devoir alors que personne ne la soutient ; il faut dire qu'elle passe son temps à taper le fer. Izu aime la crasse et la sueur, mais surtout la beauté de l'humanité. Mais les meilleures nouvelles sont les deux *Lace tes chaussures*, à lire absolument ! S.P.

SEINEN

MOMO ET LE MESSAGER DU SOLEIL

Auteur : Marie Sasano
Tome au Japon : 2 (série en cours)
Éditeur VO : NC
Éditeur VF : Ki-oon
Sortie : 22 mars 2018 - **Prix :** 9,65 €
Genre : manchot rouge

Momo, Lily et Noah sont trois œufs qui attendent d'éclore. Dans ce monde *super cute*, tous les enfants naissent œufs et vivent « la transformation », jour béni où ils apparaissent sous la forme de leur choix ! Momo devient manchot et réalise qu'il ne peut pas voler. Loin de se décourager, il part à l'aventure avec ses amis. Pour cette création originale jeunesse de Ki-oon, Sasano offre aux lecteurs la découverte de nouvelles espèces dans ces pages toutes en couleur. Un manga frais qui délivre de jolis messages sur l'amitié. Evan

SEINEN

ISSAK

Auteurs :
Shinji Makari, Double-S
Tomes au Japon :
2 (série en cours)
Éditeur VO : Kodansha
Éditeur VF : Ki-oon
Sortie : 8 mars 2018
Prix : 7,90 €
Genre : historique, guerre

Inspiré de faits réels, ce *seinen* historique nous plonge dans une partie de l'histoire de l'Europe plutôt mal connue en France : la guerre de Trente ans, opposant catholiques et protestants. Au beau milieu du conflit, on retrouve un mercenaire à la recherche du meurtrier de son maître ; il est probablement le premier « Sniper-Commando » de l'histoire. Venu du Japon, il met son mousquet et son sabre au service de batailles magnifiquement dessinées. Ce premier tome donne plutôt envie d'en savoir plus sur ces guerriers japonais et cette période. M.B.

SHÔNEN

RENJOH DESPERADO

Auteur : Ahdongshik
Tomes au Japon : 6 (série terminée)
Éditeur VO : Shôgakukan - **Éditeur VF :** Kurokawa
Sorite : 12 avril 2018
Prix : 7,65 €
Genre : FullMetal bachelorette

Dans un monde sans foi, ni loi, entre le Far West et le Japon médiéval, la belle et dangereuse Monko voyage de ville en ville à la recherche d'un mari ! Mais elle ne se laisse pas faire ! Elle sait manier les armes et son bras mécanique. Difficile de savoir avec ce premier volume dans quelle direction peut aller la série, il s'agit d'une suite de chapitres indépendants, mais un personnage principal aussi fort ne peut qu'emballer un grand nombre de lecteurs, surtout s'ils sont à la recherche d'un univers réussi. S.P.

SORTIE DES AUTRES NOUVEAUTÉS MANGA EN AVRIL ET MAI 2018

AKATA

Aromantic (Love) Story	le 03/05

BLACK BOX

Urotsukidoji – La Légende du Chôjin	le 23/04

CASTERMAN

Blue – Édition 2018	le 25/04
Le Vieil Homme et le chat	le 16/05

DOKI DOKI

Re :Teen	le 04/04

GLÉNAT

Dr. Stone	le 04/04
Hana Nochi Hare	le 18/04
Blue Giant	le 16/05

IDP BOYS LOVE

Asa & Mitya	le 07/05
Calendula of Limbo	le 07/04
Le Carnet d'expérience d'Endô-kun	le 07/04
Depth of Field	le 07/04
Les Talons aiguilles rouges	le 07/04

KANA

Otaku Otaku	lire p. 83 - le 20/04
Retour aux sources	le 04/05
Last Pretender	le 25/05

KAZÉ MANGA

The Promised Neverland	lire p. 84 - le 25/04
Black Clover Rediscover	le 16/05

KI-OON

Sous un ciel nouveau	le 05/04
Lost Children	le 03/05

LE LÉZARD NOIR

Mimikaki	le 05/04
L'auto-école Moriyama-chû	le 19/04

NOBI NOBI!

Au grand air	le 02/05

OTOTO

Made in Abyss	lire p. 82 - le 18/05

PIKA

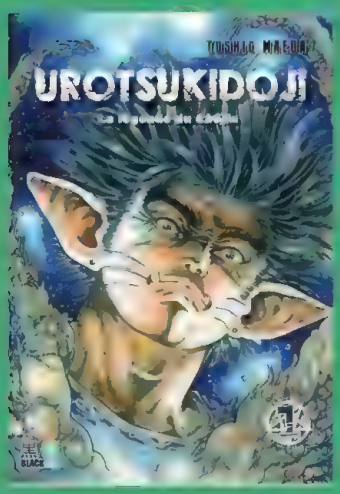
La Courtisane d'Edo	le 04/04
Shinobi Quartet	le 04/04
Waiting for Spring	le 04/04
Sunny Sunny Ann!	le 04/04

SOLEIL

Dino Sapiens	le 25/04
Legendary Love	le 02/05

TAIFU COMICS

Brother Auto Spot	le 26/04
Happy Birthday	le 24/05
Pretty Witches	le 24/05
Le Théâtre des fleurs	le 24/05
Tokyo meets country	le 24/05



Tokyo Ghoul

BLOODY MASQUERADE

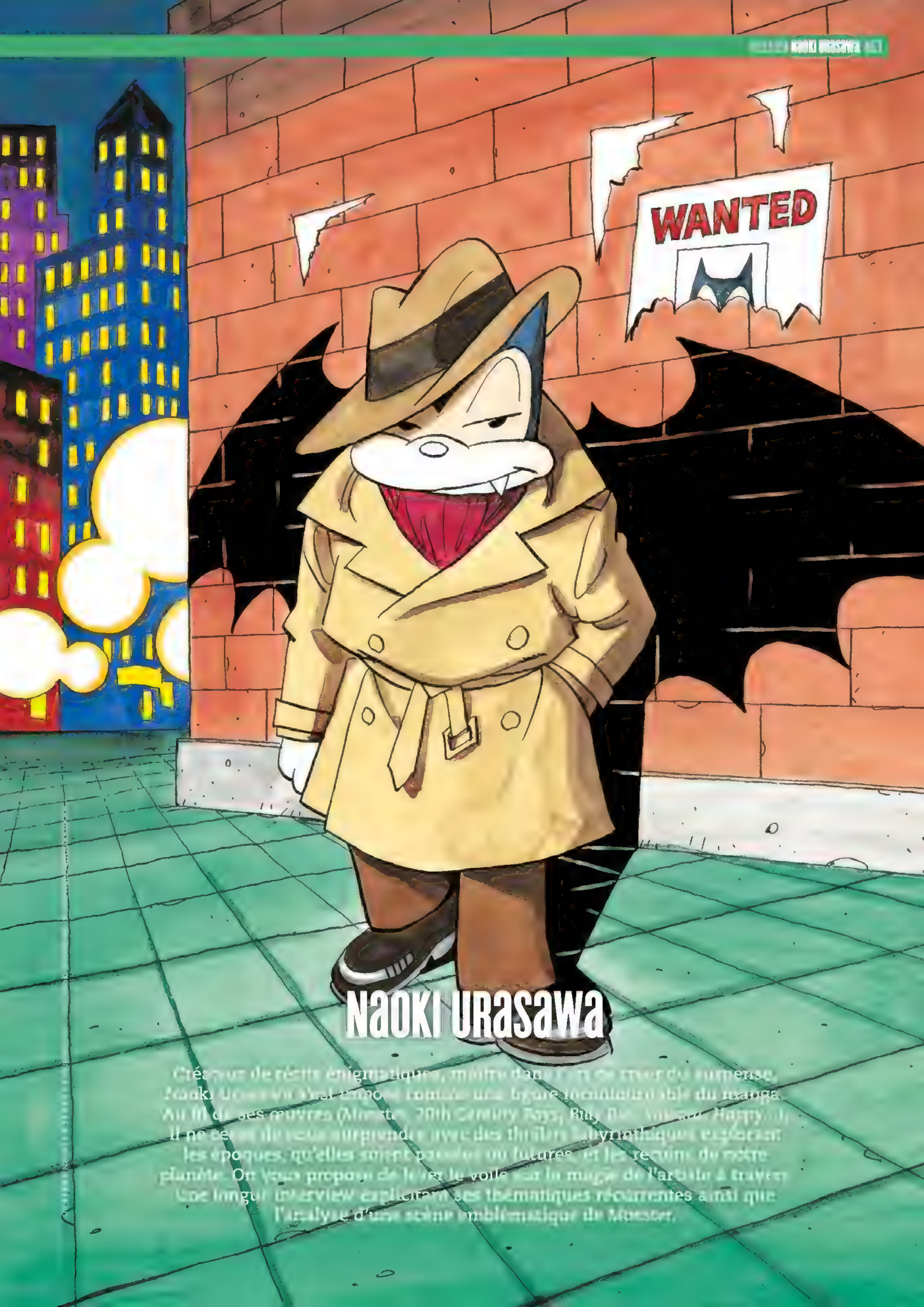
INCARNEZ VOTRE PERSONNAGE PRÉFÉRÉ
DANS CE JEU D'IDENTITÉS CACHÉES

DISPONIBLE
ÉTÉ 2018 !

www.dontpanicgames.com

©Sui Ishida/Shueisha,Tokyo Ghoul Production Committee

DON'T PANIC GAMES



Naoki Urasawa

Créateur de récits énigmatiques, maître dans l'art de créer du suspense, Naoki Urasawa s'est imposé comme une figure incontournable du manga. Au fil de ses œuvres (Monster, 20th Century Boys, Billy Bat, Yawara!, Happy!...), il ne cesse de vous surprendre avec des thrillers labyrinthiques explorant les époques, qu'elles soient passées ou futures, et les recoins de notre planète. On vous propose de lever le voile sur la magie de l'artiste à travers une longue interview explicitant ses thématiques récurrentes ainsi que l'analyse d'une scène emblématique de Monster.

INTERVIEW

Naoki Urasawa
PAR-DELÀ LE SUSPENSE

[PAR **Joan Lainé**]

Naoki Urasawa

Nous avons pu à nouveau rencontrer Naoki Urasawa, venu en France pour présenter son exposition à Angoulême puis à Paris. Maître du *thriller*, mais aussi des séries sportives mettant en scène des personnages féminins, il s'est livré avec nous à un jeu de questions et réponses afin d'aller plus en profondeur sur ses différentes œuvres.

On vous a découvert avec *Monster*, un récit se déroulant en Allemagne. Plus que le contexte géographique, on ressent une influence occidentale dans votre art, tant dans le dessin que dans les thématiques abordées. Aviez-vous l'impression d'écrire une histoire universelle ?
Concernant le cinéma, je préfère les films européens aux films américains et même hors de mon goût pour le septième art, je suis très attiré par la culture européenne. C'est surtout pour ça que j'ai voulu la représenter dans *Monster*.

***20th Century Boys* est plus proche de vous dans son cadre. Dans cette série se reflète tout l'amour que vous portez au rock, au manga et même au cinéma. À quel point vous êtes-vous livré en tant qu'auteur ?**
Je dis souvent que 10 % de la série représente ma vraie vie. J'ai incorporé dans *20th Century Boys* des moments que j'ai vraiment vécus, comme le tout début, lorsque que Kenji pirate la radio de l'école pour diffuser du rock. Et comme dans le manga, cela n'a provoqué aucune réaction, j'ai été très déçu... En fait, pour créer cette histoire, j'ai beaucoup pensé au mot « si ». J'ai fait beaucoup d'hypothèses tout au long du manga : « si c'était comme ça » ou alors « si ça se passait comme ça ». Et donc le manga est finalement une succession de questionnements sur « si ».

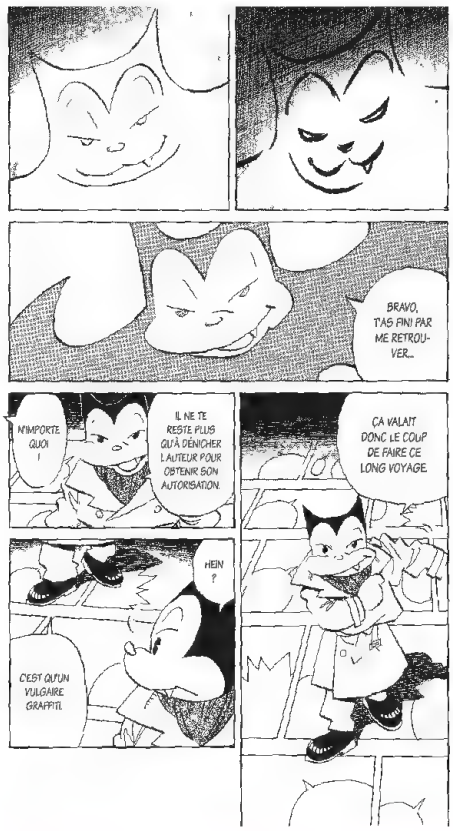
On trouve de multiples références à Osamu Tezuka dans votre art, mais c'est avec *Pluto* que vous lui rendez hommage. Quel rôle a joué le Dieu du manga dans votre approche du média ?
Ce que j'ai appris de lui, c'est de ne pas hésiter à dessiner des illusions et à dépasser les limites de l'imagination.

Dans *Billy Bat*, vous réinterprétez l'histoire à votre sauce. Le manga débute d'ailleurs par un incident qu'on retrouve dans *Ayako* d'Osamu Tezuka : l'affaire Shimoyama. Comme lui, vous servez-vous du réel pour créer une fiction ?
C'est certainement avec *Billy Bat* que j'ai commencé à faire de vrais liens entre la vie réelle et les mangas. Lorsque j'ai commencé à réfléchir sur cette série, j'ai écrit les grandes lignes de l'histoire

et j'ai ensuite appelé Takashi Nagasaki, qui est mon scénariste habituel. Je lui ai demandé de m'aider et c'est ainsi qu'il m'a proposé d'évoquer l'affaire Shimoyama.

De Johann à Ami, la source du Mal se retrouve dès l'enfance. Pour vous, à quel point cette période influence-t-elle nos actes futurs ?
Ce à quoi j'ai beaucoup pensé en faisant *20th Century Boys*, c'est que tous les enfants sont bons et qu'ils ont tous un sens développé de la justice. Mais à un moment donné, certains basculent dans le mal. Je me suis demandé à quel moment cette transition intervient et pourquoi il existe ce basculement vers l'autre côté. C'est donc ce questionnement-là que j'ai voulu proposer à travers ce manga.

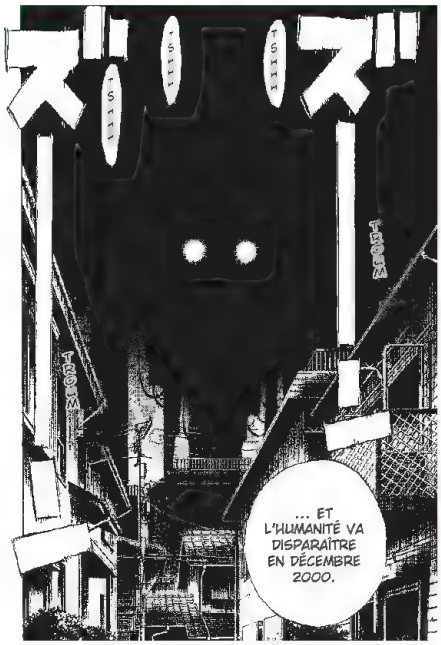
Là où beaucoup d'auteurs se complaisent à écrire des femmes sexualisées ou surprotégées par des figures masculines, vous créez des femmes fortes. Nina, Kanna et même Miyuki dans *Happy* sont indépendantes. Comment concevez-vous vos personnages féminins ?
Avant tout, j'aime les femmes fortes. Celles qui veulent être protégées par des hommes ne m'intéressent pas tellement, à vrai dire... Et très franchement je pense que les femmes sont de toute façon plus fortes que les hommes, j'ai donc voulu représenter ce côté libre des femmes. Un jour, Katsuhiro Otomo a dit dans une interview que lorsqu'il regardait des vieux films hollywoodiens d'aventure ou de polar, très souvent le personnage principal masculin était obligé de protéger les femmes. Alors il s'est dit « *Ah ! mais qu'est-ce que c'est chiant de devoir protéger les femmes !* ».



Et c'est ainsi qu'il a créé Kei dans *Akira*...
Tout à fait !

Vos protagonistes sont des poursuivants poursuivis. Ils sont traqués en même temps qu'ils luttent contre un ennemi. Est-ce ainsi que vous créez de la tension ?
Vous voyez le film *Le Fugitif* avec Harrison Ford ? Quand j'étais enfant, dans les années 1960, j'ai vu la série télé dont il est dérivé. C'est l'histoire d'un médecin accusé d'un meurtre alors qu'il est innocent. Il est poursuivi pour diverses raisons, et cette histoire est vraiment devenue la base de *Monster*. Dès le départ je voulais faire un récit dans le même genre. Je vais vous raconter une petite anecdote par ailleurs. Je regardais très régulièrement cette série quand j'étais enfant donc... Et le jour du dernier épisode, on était sorti en famille avec la voiture. On voulait rentrer à l'heure pour voir l'épisode parce que c'était vraiment la toute fin, on voulait connaître le dénouement. Et justement ce jour-là, la voiture est tombée en panne. Nous sommes restés longtemps dans la rue sans pouvoir voir le dernier épisode.

Et c'est pour ça que *Monster* a une fin ouverte ?
Oui (*rires*) ! C'est à cause de la panne de la voiture !



Les jumeaux de *Monster* sont orphelins, les parents de Miyuki sont décédés, Kanna a été abandonnée par sa mère... Vous décrivez des personnages dont la famille a éclaté. Pourtant, ils restent très proches des êtres qui leur restent. En quoi ce thème de la famille vous tient-il à cœur ?
Je ne sais pas particulièrement, je me demande également pourquoi je suis autant attiré par le thème de la famille. Moi-même je n'ai pas grandi dans ce qu'on pourrait appeler une bonne famille... Mais quand elle est là, on se sent protégé j'imagine. En tout cas, je m'intéresse beaucoup aux personnages qui ont un esprit d'indépendance même si la famille leur est importante.

La religion chrétienne a également une place essentielle dans votre œuvre. *Monster* débute par une citation biblique, il est question de notions religieuses comme le Mal, avec *20th Century Boys* vous faites d'Ami le « nouveau Jésus », figure qu'on retrouve d'ailleurs dans *Billy Bat*. Les valeurs chrétiennes influencent-elles vos mangas ?
Ce n'est pas seulement la religion chrétienne qui m'intéresse, à vrai dire

URASAWA NAOKI KAITE KAITE KAKIMAKURU ©2016 Naoki URASAWA, Studio Nuts /SHOGAKUKAN
BILLY BAT © 2009 NAOKI URASAWA / Studio Nuts, TAKASHI NAGASAKI / KODANSHA

« UNE QUESTION QUE JE VAIS ME POSER TOUTE MA VIE : POURQUOI LES ÊTRES HUMAINS ONT-ILS BESOIN DE CROIRE, POURQUOI LA RELIGION EST-ELLE ESSENTIELLE ? »

mais tous types de foi, tous types de religion. Je pense qu'il s'agit d'une question que je vais me poser toute ma vie : pourquoi les êtres humains ont-ils besoin de croire, pourquoi la religion est-elle essentielle ?...

On reconnaît un manga de Naoki Urasawa au premier coup d'œil tant votre style s'est affirmé année après année. Vous cherchez-vous encore au niveau du dessin ?
En fait, je dessine beaucoup seulement pour moi, en privé à la maison. Et parfois, il y a des illustrations personnelles qui me plaisent beaucoup plus que des dessins de manga que je fais pour mon travail. Mais, dans un même temps, si je réalise des dessins dans ce style-là dans mes mangas, les lecteurs vont forcément être déçus. Parce que s'ils achètent mes œuvres, c'est justement avec l'optique de voir des dessins dans le « style Naoki Urasawa ». Et donc il n'y a peut-être pas de lien entre les deux styles de dessin. Ce sont des réflexions que je me fais souvent.

Pour créer de la tension, vous aimez utiliser un jeu de lumière laissant un personnage dans l'obscurité, ou alors vous pouvez insister sur les expressions du corps. Vous jouez également avec des successions de différents plans cinématographiques. Votre goût pour le suspense vient-il du cinéma ?
Je ne sais pas si je suis vraiment influencé par le cinéma, mais en tout cas je suis quelqu'un qui a une très bonne mémoire. Alors quand je vois un film, même si je le regarde juste une fois, je me rappelle très bien la composition des cadres ou alors tout ce que l'on voit sur l'écran. Ou même quand on voit plusieurs personnages, je me souviens de la position exacte des acteurs. Et c'est peut-être ce genre de souvenirs-là qui surgit dans mes mangas. •

Remerciements à Shoko Takahashi pour la traduction et à Stéphanie Nunez de Kana.

URASAWA NAOKI KAITE KAITE KAKIMAKURU ©2016 Naoki URASAWA, Studio Nuts /SHOGAKUKAN
Photo : Joan Lainé

MUJIRUSHI – LE SIGNE DES RÊVES

Dernière série en date de Naoki Urasawa, *Mujirushi – Le signe des rêves* est publié dans la revue *Big Comic Original* des éditions Shogakukan depuis 2017. L'auteur, qui travaille en avance sur son œuvre, a annoncé l'avoir terminée avant de venir en France. Elle met en scène Iyami, personnage du manga *Osomatsu-kun* (qui est à l'origine de la série *Osomatsu-san*) de Fukio Akatsuka, qui a marqué l'artiste durant son enfance et dont on retrouvait déjà des références dans *20th Century Boys*. Faisant partie de la collection des BD du Musée du Louvre, la culture française y est à l'honneur en croisant des personnalités comme François Mitterrand ou encore Sylvie Vartan. La série devrait d'ailleurs sortir chez nous fin 2018 grâce à Futuropolis.

Le Festival International de la Bande Dessinée
aux couleurs du manga

[par Joan Lainé]

Après les victoires de *Chiisakobé* et *Le Club des divorcés* l'année dernière, le Festival d'Angoulême nous a proposé une 45e édition axée sur le manga. Avec la tenue de trois expositions et de nombreuses activités dédiées au média japonais, notre impatience était grande, tout en sachant que le manga peine souvent à trouver sa place dans ce haut lieu de la BD.

En amont, le FIBD commençait plutôt mal pour le manga, avec une très faible représentation dans les diverses catégories. La sélection officielle comptait trois mangas sur tout de même 45 œuvres : *La Cantine de minuit*, *L'Enfant et le Maudit* et *Tokyo Alien Bros*. On pouvait découvrir également *Hanada le garnement* en section jeunesse ; pour rappel, il s'agit d'un *seinen*. Fort heureusement, le cinquième et dernier manga nommé, *Je suis Shingo*, est reparti d'Angoulême avec le Prix du Patrimoine. De quoi donner de la visibilité en France à Kazuo Umezu, auteur absolument génial qui n'a pas pu faire le déplacement dans la capitale de la bande dessinée du fait de sa santé, mais qu'on a eu le plaisir de voir lors d'un documentaire fascinant d'environ une heure !

Une expo Fairy Tail décevante

Connaissant le talent de Hiro Mashima pour les illustrations couleur, on s'attendait à en voir des tonnes et... rien. Pas de planches originales non plus, ou alors elles étaient bien cachées. Juste des copies imprimées et des figurines Tsume (alors que la société luxembourgeoise de figurines était déjà présente dans la bulle Asie). C'est vraiment dommage car il y avait de quoi remplir plus convenablement cet espace jeunesse. C'est d'autant plus frustrant que les expositions des deux années précédentes consacrées à *Lastman* et *Le Château des étoiles* étaient à la fois grandioses et ludiques.

Pour l'amour de Tezuka

L'exposition *Manga no Kamisama* (avec le très bon guide du même nom vendu sur la boutique en ligne du FIBD, à se procurer d'urgence) consacrée à Osamu Tezuka au musée d'Angoulême était merveilleuse. Un grand panneau dédié à *Astro Boy* qu'on pouvait examiner grâce à une lampe à UV rendait la visite amusante pour les plus jeunes. Mais l'objectif de l'expo était de retracer son art et mettre l'accent sur le génie de Tezuka à travers un choix judicieux de planches. Les connaisseurs et les néophytes sont tous ressortis de l'exposition avec le sourire aux lèvres.

Naoki Urasawa se dévoile

Pour finir, le public a eu droit à une exposition dédiée à Naoki Urasawa pensée par l'auteur en personne. C'est une redite un peu moins détaillée que celle qui avait eu lieu au Japon, mais tout de même impressionnante, d'autant qu'elle s'est déplacée au mois de mars à Paris dans le musée de l'Hôtel de Ville. Cerise sur le gâteau, on a pu découvrir les planches des deux premiers chapitres de *Mujirushi – Le signe des rêves* traduits en français ! •

Analyse de planches : Monster
LA RENCONTRE AVEC JOHANN

[PAR **Joan Lainé**]

À la toute fin du premier tome de *Monster* (dans la première édition publiée chez Kana), le docteur Tenma découvre le visage d'un assassin. Il s'agit de Johann, l'enfant qu'il avait sauvé neuf ans plus tôt. Cette fameuse scène brille par sa mise en scène et témoigne de toute l'habilité de Naoki Urasawa à créer du suspense. Parce qu'elle est représentative de l'œuvre du maître et qu'elle ne dévoile que le point de départ de l'histoire, nous avons décidé d'en livrer une analyse.

Aux balbutiements du XXIe siècle sortait aux éditions Kana une fiction d'Urasawa qui allait devenir culte : *Monster*. S'il n'est pas le premier manga de l'auteur à être paru en France, *Pineapple Army* ayant ouvert timidement la voie, il est sans doute celui que l'on retient le plus dans l'inconscient collectif. Peut-être grâce à son cadre européen qui a attiré des lecteurs qui ne lisaient jusque-là pas de manga, ou alors à son adaptation en série d'animation dont la diffusion sur Canal+ a marqué une génération. Mais soyons francs, l'élément le plus fascinant du titre reste son antagoniste, Johann. Incarnant le Mal, il attire le regard telle une lumière divine à la fois froide et envoûtante. Aujourd'hui, en même temps que ce cher docteur Tenma, nous allons découvrir le visage du Monstre.

De sombres retrouvailles

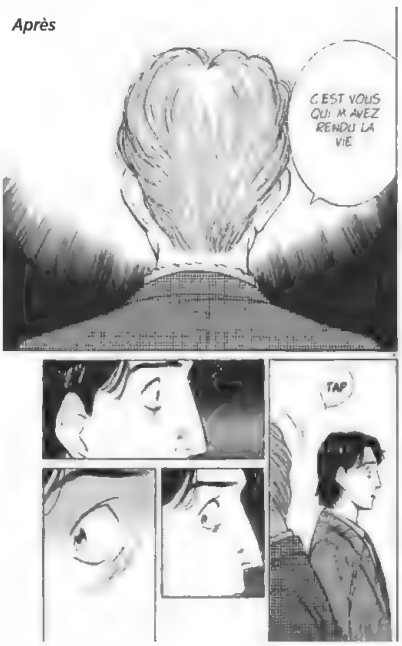
La scène en question se déroule au huitième chapitre de *Monster*, nous sommes en 1995 dans la diégèse du manga. Poursuivant un criminel qu'il a soigné, Tenma se retrouve nez à nez avec le commanditaire des meurtres. Cet homme qui se tient face à lui, le protagoniste le connaît bien puisque, tout en restant dans la pénombre, il se présente comme étant Johann, le second enfant des époux Liebert qu'il a sauvé 9 ans plus tôt. Cela nous ramène à l'affaire qui a changé la vie de Tenma, lorsqu'il décida d'opérer un gamin ayant pris une balle dans la tête plutôt qu'une personnalité influente. Ce choix purement moral a mis en péril la carrière du prodige de la médecine, mais pas seulement... En remettant sur pied le jeune garçon, c'est un monstre au sang-froid qu'il a ramené à la vie. Dans l'ignorance jusqu'à la rencontre en question, il prend conscience que Johann était déjà un assassin enfant, bourreau de ses parents adoptifs mais aussi du directeur de l'hôpital et d'éminents médecins.

Le visage du Mal

Après avoir expliqué tout ceci en prenant bien garde à rester dans la pénombre, Johann exécute son complice sous le regard stupéfait de Tenma et part tranquillement de la scène de crime. C'est ce moment en particulier qui nous intéresse car lors d'une planche, le Monstre sort de l'ombre et le médecin – tout comme le lecteur – peut enfin voir son visage. Avant de s'intéresser à l'expression de la face du jeune homme, c'est la phase qui précède sa découverte qu'il convient d'étudier. Suite à un jeu d'ombres qui deviendra la marque de fabrique du suspense chez Urasawa, l'auteur cadre l'antagoniste de dos sur trois cases. À la seconde, il arrive au niveau du docteur et déclare qu'il aurait dû mourir enfant. Dans cette case horizontale, Johann contraste avec Tenma qu'on voit de face, regardant droit devant lui à cause du choc des révélations et de la mort de son patient. La troisième case où Johann est de dos ouvre la planche en question, et en occupe toute la partie supérieure. Dans la noirceur de cette scène de meurtre se déroulant sous une

Avant

Après



MONSTER KAZENBAN by Naoki URASAWA / Studio Nuts
Story coproduced with Takashi NAGASAKI
© 2008 Naoki URASAWA / Studio Nuts - Original Japanese edition published by Shogakukan Inc.
Monster © 2008 Naoki URASAWA / Studio Nuts - Original Japanese edition published by Shogakukan Inc.

nuit pluvieuse, un halo de lumière blanche entoure la tête du méchant : le Monstre entre enfin dans la lumière, captant l'attention du protagoniste en ajoutant : « *C'est vous qui m'avez rendu la vie.* »

Cela déclenche une scène de tension lors de laquelle Tenma commet l'irréparable, il tourne son regard vers le Monstre. Rappelons que Johann exécute tous ceux qui connaissent son identité, c'est ce qui le motive. De ses parents adoptifs à son complice, personne ne doit connaître son passé ou son visage. Il dévoile ceci explicitement à son interlocuteur lors de ce huitième chapitre. En l'observant, le médecin entre donc dans le domaine de l'interdit. Autrement dit, en mettant un visage sur le Mal, il commet un acte qui devrait lui coûter la vie. Pour nous faire ressentir cela, Urasawa découpe sa composition en quatre cases. La première est verticale, elle nous montre que Johann avance et dépasse Tenma. Ce sont les trois suivantes qui sont particulièrement intéressantes tant elles jouent sur le regard du docteur. Une case horizontale en surplombe deux verticales, mais plus que le découpage, c'est véritablement la manière de passer de la case A à la case B puis de la case B à la case C qui fait monter le suspense. Effectivement, l'auteur utilise deux méthodes d'enchaînement distinctes. De la case A à la case B, il insiste sur le mouvement de l'œil. Outre la forme de la vignette, le seul élément différent notable est Tenma tournant son regard vers Johann. Mais de la case B à la case C, il n'y a pas de mouvement du personnage. Ce qui bouge, c'est le cadrage de l'artiste, faisant un très gros plan sur l'œil. La case B est à la fois transitoire et centrale lors de ce passage, elle marque via un temps d'arrêt le moment entre le coup d'œil et la prise de conscience du médecin. On comprend par un langage propre à la bande dessinée que ce mouvement de regard est important, tout autant que la chose qui est vue. Et comme Tenma, on a conscience qu'il ne nous reste plus qu'à tourner la page pour découvrir le visage du Mal.

Le Monstre à deux visages

La planche suivante est divisée en deux cases : une principale surplombant une plus petite vignette horizontale. Celle du bas représente Tenma stupéfait et paralysé par ce qu'il vient de voir. Mais c'est bien évidemment la case du haut qui nous intéresse puisqu'elle nous dévoile le visage actuel de Johann. On y découvre un jeune homme charmant à l'air satisfait avec son petit sourire en coin. Il a une expression agréable qui contraste avec la noirceur de la scène et cela ne fait qu'accentuer la froideur qu'il dégage L'antagoniste semble impassible, c'est d'ailleurs un point sur lequel l'auteur a beaucoup travaillé durant toute la série et même après. En effet, dans le cadre de l'édition Deluxe sortie en 2008 au Japon (et dès 2010 en France chez Kana), Urasawa a dessiné à nouveau cette case clé du manga. Le premier élément qu'on remarque est que le visage de Johann semble moins marqué par l'ombre, comme pour mieux nous faire comprendre à quel point l'incarnation du Mal est lumineuse. Le personnage est également davantage raffiné. Cela passe par un coup de crayon plus épuré pour décrire la finesse de ses traits de visage ainsi que des sourcils plus détaillés. Sa posture à peine plus droite et sa nuque moins longue jouent également un rôle pour ce qui est de lui conférer de la prestance.

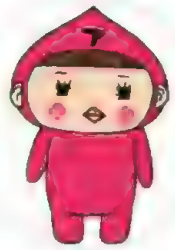
Les yeux sont, paraît-il, le reflet de l'âme, et c'est la modification de cet élément qui a la plus grande importance dans le ressenti éprouvé face à la découverte du visage de Johann. Son regard est moins marqué, plus vague. Il dégage davantage de douceur que celui de l'édition précédente, qui pouvait apparaître comme arrogant. C'est donc à travers ce regard dans lequel on décèle un soupçon de mélancolie que la relation entre Johann et Tenma est dépeinte implicitement. Personne ne peut s'approcher du garçon sous peine de mourir mais le docteur, lui, en a le droit. Il est spécial pour l'antagoniste. Orphelin, n'ayant qu'une sœur jumelle, et tuant de sang-froid ses parents adoptifs les uns après les autres, il voit dans son sauveur une figure paternelle. Il lui déclare d'ailleurs au cours de ce chapitre : « *Mais pour vous, Docteur, c'est différent. Vous m'avez sauvé la vie. Vous êtes comme un père pour moi.* » Une phrase qui fait sens si l'on se rappelle la discussion entre Tenma et Junkers durant le chapitre précédent. Ce dernier lui révèle qu'en dépit de leur faible différence d'âge, il a l'impression que l'homme qui l'a opéré est comme un père pour lui. C'est une vision de la médecine que nous offre Urasawa dans laquelle le chirurgien est vu comme celui qui donne à nouveau la vie. Johann est influencé par cette pensée et éprouve donc de la reconnaissance pour cette figure parentale qui lui fait défaut. Cette scène-clé lançant le départ du jeu de pistes entre les deux hommes témoigne de toute l'habilité du maître du thriller à créer de la tension et du suspense. Mais, tout bien considéré, son importance est encore plus grande tant elle définit la profondeur du lien unissant Johann à Tenma. •

Natsumi Aida

« Ne restez pas emprisonnés des réseaux sociaux ! »

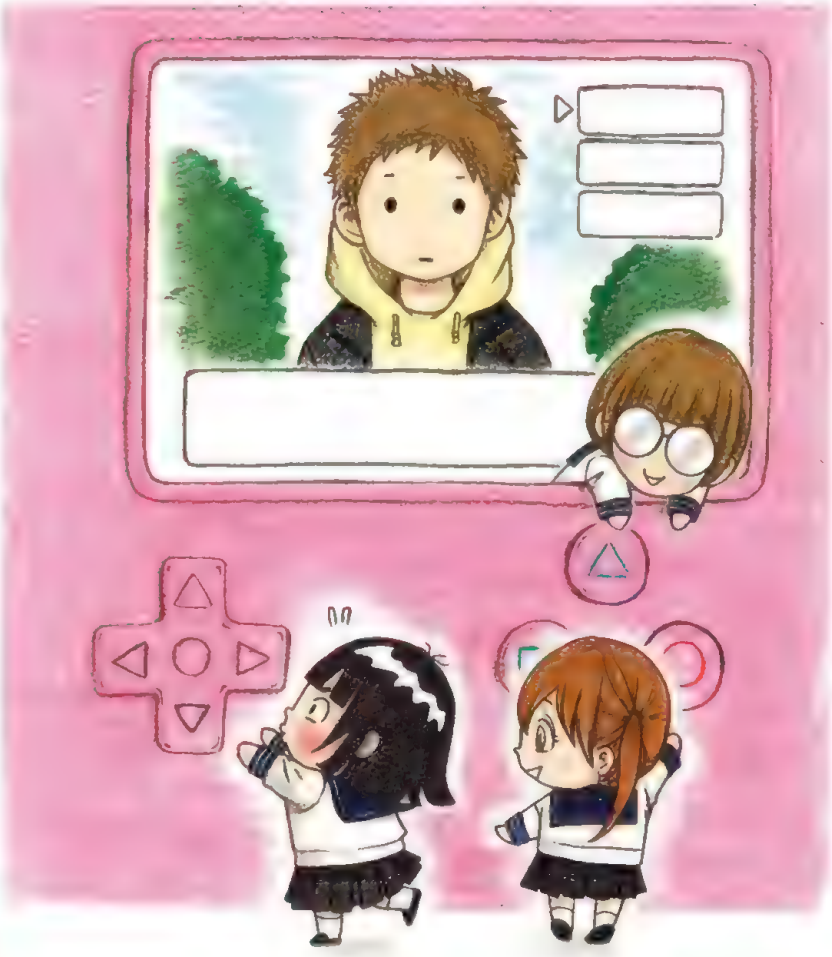
[PROPOS RECUEILLIS PAR **MARICHKA BESSE ET BRUNO DE LA CRUZ**]

Natsumi Aida s'est fait connaître avec *Switch Girl !!* qui a su toucher les lectrices (et lecteurs) du monde entier. *Ugly Princess*, sorti chez Akata, est la preuve qu'elle fait désormais partie des *mangaka* qui comptent.



Natsumi Aida

Vos œuvres ont un impact fort sur le public : leur lecture peut aider des adolescents (et des adultes) à se sentir mieux dans leur corps et dans leur vie. Que souhaitez-vous véhiculer à travers vos mangas ?
Ce que je cherche à transmettre varie d'une fois sur l'autre. Cela dit, si je regarde en arrière, je souhaite que les lecteurs puissent trouver dans mes œuvres du sens, une résonance, quelle qu'elle soit, de la même manière que quand j'étais enfant, des mangas ou des livres ont pu me marquer, m'émouvoir. Que ce soit une information, ou même une seule réplique. Si une de mes œuvres s'imprime profondément dans le recoin d'un cerveau d'un de mes lecteurs, j'en serais complètement comblée.



Quel message souhaitez-vous faire passer auprès des jeunes Japonaises ?
Ne restez pas emprisonnées des réseaux sociaux ! C'est d'ailleurs le message qui est évident dans mon manga actuel. Dans *Switch Girl !!* et *Ugly Princess*, ce qui ressortait en commun, c'était évidemment : « comment faire pour garder sa propre identité, comment se préserver, quand la pression de l'extérieur et la réputation ont une si grande importance ». Finalement, ça se rejoint encore. C'est la même chose avec les réseaux sociaux et internet, ces supports qui n'ont pas de forme matérielle. Donc, je crois qu'on peut dire que dans le fond, je continue à exprimer la même chose, mais que cette fois, je le fais en questionnant notre rapport aux réseaux sociaux, et la manière dont on doit les considérer. En tout cas, je dessine en me posant ce genre de questions…

Vos œuvres ont pour habitude de dénoncer les mauvaises facettes de la société (apparence, réputation…) et l'injustice que certaines personnes peuvent subir. Pourquoi est-ce la base de votre démarche artistique ?
Dans mon processus créatif, j'ai tendance à me demander ce qui m'indigne, et c'est de ça que souvent, je construis mes histoires. Du coup, de manière assez naturelle, je suppose que des thématiques sociales, ou tout du moins des questionnements sur les rapports humains et sur leur environnement, se retrouvent dans mes œuvres. Par ailleurs, comme je vous l'ai dit dans la première question, j'ai toujours l'espoir que mes œuvres puissent susciter des réflexions chez les lecteurs. Et donc, ce genre de thématiques se retrouve dedans.

Avec vos œuvres qui dénoncent des comportements et des attitudes, pensez-vous être une auteure de *shôjo* en marge du reste de la production ?
Très bonne question… Gloups ! J'avoue que je ne lis pas beaucoup les œuvres de mes collègues (*sueur*). Mais j'avoue que dessiner de manière réaliste les méandres des échanges amoureux, ce n'est pas mon point fort, contrairement à d'autres *mangaka*. Mon objectif, du coup, c'est toujours d'essayer de

KENGAI PRINCESS © 2014 by Natsumi Aida/SHUEISHA Inc.

combler les lecteurs avec d'autres choses. En ce sens, j'ai bien conscience que les séries que je dessine diffèrent d'une grande partie des autres, et souvent, je n'ai pas peur d'y intégrer des sujets que d'autres n'aborderaient pas.

Pourquoi cette motivation de dénoncer la société d'apparence ? Est-ce un mal profond au Japon ? Avez-vous – ou vos proches – subi ce type de préjudice ?
Personne ne peut nier que les femmes au physique avantageux sont bien plus mises en avant que celles dont ce n'est pas le cas. Je suppose que cette réalité n'est pas propre au Japon, mais que c'est un point commun qui doit toucher le monde entier Pour autant, j'ai toujours ressenti un malaise par rapport aux mangas qui donnaient l'impression que les gens « qui ne sont pas beaux » n'existaient pas, en se focalisant uniquement sur ceux qui le sont. Quand on n'est pas considéré comme « beau », cela a tant d'implication sur ce que vous êtes : complexe d'infériorité, les difficultés que cela provoque sur votre vie amoureuse, le désir de se perfectionner, l'implication que ça a sur votre rapport aux autres... Et je pourrais continuer à l'infini. J'ai écrit *Ugly Princess* en pensant à toutes ces choses. Je dois d'ailleurs vous avouer que pour le contenu de cette œuvre, je me suis très largement inspirée de ce que j'ai pu ressentir dans ma vie, mes doutes et mes insécurités.

Malgré les thématiques très sérieuses, vous aimez désamorcer les situations par l'humour et l'autodérision. Comment travaillez-vous cet aspect ? Est-ce votre entourage (ou votre quotidien) qui vous inspire ?
J'avoue que même moi, je ne sais pas vraiment d'où me viennent mes gags. C'est un peu comme s'ils débarquaient sans prévenir d'un coin paumé de mon cerveau. Genre, « *ah, mais ça serait marrant que tel personnage fasse ça* ». Par ailleurs, je considère le média manga comme des œuvres de divertissement, et se contenter de soulever des problèmes sociétaux, de plaider une cause, je pense que ça ne suffit pas pour créer une œuvre intéressante. Je crois qu'il ne faut jamais oublier le lecteur, et le plaisir qu'il doit ressentir en lisant une œuvre. En ce sens, j'accorde une importance particulière à l'humour.

En 2012, vous disiez que le magazine *Margaret* proposait des « *conditions de travail parfaites* ». Justement, quelles étaient-elles ?

À l'époque, ma responsable éditoriale était quelqu'un d'exceptionnel, qui savait mettre en confiance ses auteurs. Elle me faisait d'ailleurs tellement confiance que quand on se voyait, il arrivait qu'on parle à peine de la création de l'œuvre. À l'époque, je croulais vraiment sous le travail. Avec du recul, je réalise à quel point elle avait réussi à me créer un environnement de travail sain et agréable, un cadre dans lequel je pouvais m'exprimer pleinement. On peut dire qu'elle m'a vraiment donné des ailes.

Avec votre renommée, pouvez-vous mettre ce que vous voulez dans votre œuvre ? Est-il arrivé récemment que votre éditeur refuse telle ou telle idée ?

Des choses qu'on ne peut pas dessiner… Je ne sais pas si c'est à cause de l'évolution de la société, mais j'ai la sensation que les contenus sont bien plus contrôlés qu'autrefois. Si l'on parle du genre *shôjo* manga, ces derniers temps, au Japon, ça donne l'impression que mettre de l'amour dans les histoires, de les faire se dérouler en milieu scolaire, c'est devenu presque obligatoire. Et que tout le reste est devenu comme inhabituel, peu intéressant pour des nouvelles générations de lecteurs. Personnellement, je recherche encore comment m'adresser à ces personnes.

On vous sait grande fan de jeux vidéo, mais on se pose la question : à quoi peut bien jouer Natsumi Aida ? Et quels sont les derniers jeux qui vous ont vraiment plu ?

Ces derniers temps, le jeu qui m'a le plus plu, c'est *Dragon Quest XI*. Au Japon, *Dragon Quest*, c'est vraiment une institution. Mais j'ai entendu dire qu'à l'étranger, ça n'intéressait pas les gens… Je me demande bien pourquoi. En tout cas, dans le *XI*, tout est vraiment incroyable : l'histoire, les personnages, le plaisir procuré par le jeu, la maniabilité… •

Remerciements à Bruno Pham d'Akata

UNE MANGAKA EN MODE « ON »

Dès la fin de ses études universitaires en 2001, Natsumi Aida rejoint l'écurie Shûeisha où elle publie des histoires dans le magazine *The Margaret*. C'est surtout en 2006 avec sa série décalée *Switch Girl !!*, qu'elle se fait véritablement remarquer jusqu'à dépasser les six millions d'exemplaires imprimés au Japon ! Entre 2014 et 2016, Natsumi Aida se concentre sur *Ugly Princess*, une série plus personnelle dans laquelle elle s'investit beaucoup. Si les deux œuvres sont très différentes, elles cassent toutes deux les codes du *shôjo* pour dénoncer la société des apparences. On se retrouve donc face à une *mangaka* engagée pour les adolescents, publiant des mangas qui permettent de briser les clichés et se sentir mieux dans son corps.

KENGAI PRINCESS © 2014 by Natsumi Aida/SHUEISHA Inc.

DR. STONE
DIAMANT BRUT

[PAR **Maxime Bender**]

Prêt à fendre la brise, *Dr. Stone* arrive en France précédé de la réputation du hit en puissance. Ce « All-Star manga » est scénarisé par Riichiro Inagaki (*Eyeshield 21*) et Boichi (*Sun-Ken Rock*) et risque de surprendre plus d'un lecteur par son ambiance post-apocalyptique survoltée, mêlée à un humour omniprésent. À cette période du printemps où chaque éditeur s'affaire à sortir sa perle de l'année, nul doute que Glénat a fait le choix de l'efficacité.

EN BREF

Ni totalement original, ni totalement comme les autres, ce manga sait manier humour et érudition, et ne manque pas d'ambition.

Titre original : *Dr Stone*
Auteurs : Riichiro Inagaki, Boichi
Nb de tomes : 1 en France, 5 au Japon (en cours)
Prépublication : *Weekly Shonen Jump*
Éditeur VO : Shûeisha
Éditeur VF : Glénat
Genre : science-fiction préhistorique
Prix : 6,90 €

Dr. Stone est au premier abord un « manga-concept » emballant et ravageur : un plongeon dans un futur éloigné de plusieurs milliers d'années sur une planète Terre revenue à l'âge de pierre. Ses héros veulent d'abord survivre, mais également faire avancer la science pour se rapprocher d'une évolution semblable à notre quotidien actuel. Abnégation, désir, passion et entraide sont au programme.

L'histoire est celle de Senku, un petit génie de la science, et de son camarade Taiju, une force de la nature. Alors que ce dernier est sur le point d'avouer ses sentiments à Yuzuriha, ils se retrouvent tous deux, tout comme le reste de l'humanité, mystérieusement changés en pierre. Plusieurs milliers d'années plus tard, grâce à leur (plutôt étrange) envie de vivre, nos héros parviennent à se libérer de leur prison de roche. Ils découvrent alors un monde revenu à un état naturel, inconnu et sauvage. Taiju et Senku se mettent en quête de solutions pour survivre, délivrer les autres humains et trouver une explication à ce mystérieux phénomène de pétrification. Et pour cela, rien de mieux que procéder de manière empirique d'abord, et surtout ne pas hésiter à faire utiliser la science !

« LA SCIENCE EST UNE CHOSE MERVEILLEUSE TANT QU'IL NE FAUT PAS EN VIVRE » – ALBERT EINSTEIN.

On pourrait qualifier cette histoire de récit *hard-science*, mais sans l'aspect futuriste des œuvres du genre. Ici, la technologie n'existe plus. Tels des « Robinson Crusoé du manga », sur cette île déserte nommée Japon, les protagonistes profitent d'un énorme terrain de jeu, d'expérimentation et de création. Heureusement que Senku, en plus d'être un champion de la survie, est un véritable génie. Son objectif est de ramener la planète dans l'état dans lequel il l'a connue, et donc d'accélérer son évolution en très peu de temps.

L'idée même d'une histoire sur le refondement de la société humaine ne peut qu'éveiller notre curiosité. Allons-nous voir les différentes étapes du développement de notre civilisation ? la recréer depuis ses origines ? D'autres sciences sociales, humaines, ou philosophiques seront-elles abordées ? Impossible de le savoir à ce stade, mais le projet est indéniablement ambitieux ! Parfois, les enjeux d'un *shônen* d'action, de sport ou d'aventure sont assez égocentrés. Il est question de devenir le plus fort d'une chose, la meilleure d'une autre et d'y arriver par la force du collectif ou en se transcendant. Ici, les enjeux sont tellement plus gigantesques, puisqu'il est question de l'avenir de l'humanité dès les premières pages. Voilà un objectif remarquable !

DR. STONE © 2017 by Riichiro Inagaki, Boichi/SHUEISHA Inc.

OPPOSITION DE STYLES ET CROISEMENT DES AMBIANCES

Imaginons un instant que le héros de *Mad Max* soit le Doc Emmet Brown et l'on aurait à peu près l'esprit de *Dr. Stone* et de ses oppositions multiples tout au long de la narration. La science et son image si moderne s'opposent à cette nouvelle Terre si brute. La vision du monde des héros est aux antipodes de celle d'un des protagonistes, Tsukasa. Il rêve d'une société où l'on sélectionne ceux qui ont le droit de vivre. Senku, lui, ne veut être ni dieu ni maître. La loi du plus fort vaincra-t-elle celle de la raison ? On peut imaginer que ça ne sera pas aussi simple que cela, d'autant qu'il n'y a pas encore d'antagonisme au début de la série. Le personnage remplissant le rôle d'« ennemi » n'a pas encore les épaules pour s'affirmer ainsi et son destin est encore loin d'être défini.

UN SCÉNARISTE QUI SAIT S'ENTOURER

Après avoir réussi à nous faire aimer le football américain, Inagaki se donne pour objectif de nous faire apprécier la science dans un monde post-apocalyptique. Le scénariste qui a pris une pause après *Eyeshield 21* est donc de retour avec un hit en puissance. Le style de Boichi se marie parfaitement avec son scénario. En résulte une narration très vive, très fluide et aussi très riche. L'exemple le plus parlant est peut-être la manière dont les auteurs manient l'humour, avec des alternances de phases lourdes en explications scientifiques et de phases d'humour débile. L'exagération et la synthèse sont parfaitement maîtrisées, notamment sur les déformations des « tronches » de Senku et Taiju. Ainsi le lecteur ne souffre pas de vertige à la vue d'éléments chimiques et de mots qu'il nous arrive de n'utiliser qu'une fois dans sa vie : en cours de chimie. Après un tome 1 survolté, on attend la suite avec impatience, mais également avec une grande soif d'apprendre ! •

« Après avoir réussi à nous faire aimer le football américain, Inagaki nous fait apprécier les sciences. »

LA SCIENCE DE SENKU

- Senku est un génie et s'efforce de mettre en pratique des sciences de toutes sortes. Il aborde aussi bien la chimie que la géologie. Il explique le procédé de dépétrification, afin de réinventer la recette des si populaires *ramen*. Et pourquoi pas construire une cabane ou même d'essayer d'inventer la poudre ? Expliquées de manière simple mais précise, les expériences de Senku utilisent tout autant la connaissance, la technologie et l'érudition.

BLUE GIANT

« JE SERAI LE MEILLEUR JAZZMAN. »

[PAR **Joan Lainé**]

Jouissant d'une excellente renommée dans son pays d'origine depuis le début de sa publication en 2013, *Blue Giant* propose désormais de faire découvrir la puissance du jazz à un public francophone grâce à sa publication chez Glénat. L'auteur n'est d'ailleurs pas un total inconnu chez nous puisqu'il s'agit de Shinichi Ishizuka, qui nous avait déjà émerveillés avec l'alpinisme dépeint dans *Vertical*.

EN BREF

Vivifiant et entraînant, on assiste aux débuts d'un jazzman souhaitant vivre de sa passion. Un titre puissant qui pèche cependant par son manque de subtilité.

Titre original : *Blue Giant*

Auteur : Shinichi Ishizuka

Nb de tomes : 1 en France, 10 au Japon (série terminée) (Le manga continue sous le titre de *Blue Giant Supreme*, 4 tomes en cours.)

Prépublication : *Big Comic*

Éditeur VO : Shogakukan

Éditeur VF : Glénat

Genre : *seinen*

Prix : 7,60 €

Du sport à la musique, il n'y a qu'un pas. Et vraisemblablement Shinichi Ishizuka ne l'a pas franchi tant il emprunte au manga sportif dans *Blue Giant*. Remettons les choses dans leur contexte : Dai Miyamoto est un compétiteur qui se donne corps et âme pour l'équipe de basket de son lycée et qui a un petit boulot dans une station-service. Ses journées sont bien remplies donc, mais ça ne l'empêche pas de sortir son saxophone et d'en jouer en y mettant toutes ses forces le long des berges de la rivière Hirose de Sendai. Il a découvert le jazz au collège grâce à un ami qui l'a amené à un concert. Pris d'un coup de foudre pour cette musique, il cherche à reproduire la sensation qu'il a éprouvée ce soir-là et décide d'en faire sa vocation.

UN GAMIN SUR LA PENTE

Si l'on vous parle d'un manga sur le jazz avec une côte insurmontable, un pianiste qui se destine à la médecine, dans lequel une représentation est interrompue par un homme du public et que vous répondez *Kids on the Slope*, bravo, vous avez lu l'un des plus beaux mangas de ces dernières années. Mais ici l'œuvre de Shinichi Ishizuka ne possède ni la finesse ni la subtilité de la série de Yuki Kodama. *Blue Giant* se complaît dans les stéréotypes. Du jazzman solitaire jouant de nuit au bord de la rivière à la dizaine de noms de musiciens célèbres cités dès le premier chapitre sans que cela ne fasse artistiquement sens, il semble délicat d'affirmer que la série incarne l'esprit du jazz tellement tout est forcé.

LE ROI DU JAZZ

Si le jazz est bien trop résumé à une musique puissante dans le titre, c'est un autre esprit qui fait sa force. Pour en trouver l'essence, rien de plus simple tant *Blue Giant* fait écho dans sa manière d'aborder la musique aux mangas qui peuplent principalement les magazines *shônen*. Dai Miyamoto ne veut devenir ni

Hokage, ni le roi des pirates, mais pas loin : son but à lui est d'être le meilleur jazzman du monde. Et pour ce faire, il compte sur la force de sa volonté ainsi que le soutien de ses proches. Cet esprit de compétition donne un charme presque enfantin à un titre qui ne l'est pas forcément. Pour rappel, l'œuvre est publiée dans la revue *Big Comic*, un *mangashi* destiné à un public plus mature, connu pour avoir accueilli en ses

pages des auteurs de la renommée d'Osamu Tezuka, Jiro Taniguchi ou encore Naoki Urasawa. Cela se ressent dans *Blue Giant* par le mélange entre l'esprit combatif et la recherche d'un certain réalisme. Ce cheminement vers le réel ne se traduit pas forcément par le dessin de l'auteur, avec des personnages aux visages expressifs et caricaturaux. Non, on le sent plutôt pour ce qui est du cadre du récit se déroulant à Sendai, des relations humaines qui y sont développées et aussi du traitement de la musique.

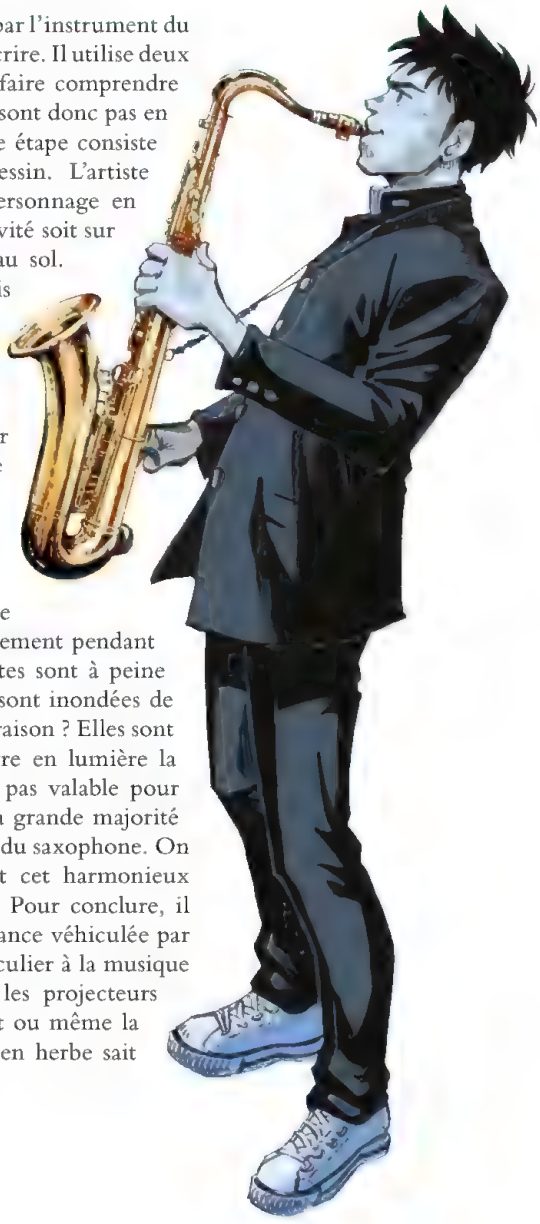
L'ART DE DESSINER LE SON

Il n'aura échappé à personne que *Blue Giant* est un manga musical, et qu'il compte donc plusieurs scènes instrumentales. Loin des tonalités sophistiquées que certains personnages secondaires prêtent au jazz, les notes sortant du saxophone de Dai sont bruyantes.

BLUE GIANT © 2013 Shinichi ISHIZUKA / SHOGAKUKAN

Lui qui ne sait pas lire le solfège joue de toutes ses forces, de tout son souffle. On tombe dans un poncif au sein duquel la volonté prime sur le talent, mais qu'importe, c'est en adéquation avec la vitalité que souhaite retranscrire Shinichi Ishizuka dans son manga. Pour ce faire, il donne lui-même son maximum lors des scènes musicales afin d'être en osmose avec la puissance dégagée par l'instrument du protagoniste qu'il souhaite retranscrire. Il utilise deux techniques en particulier afin de faire comprendre le bruit émis à des lecteurs qui ne sont donc pas en mesure de l'entendre. La première étape consiste dans le choix de l'angle du dessin. L'artiste attribue de la prestance à son personnage en insistant soit sur son centre de gravité soit sur le fait que ses pieds sont collés au sol. Il multiplie donc les cadrages mais les plus impressionnants restent les contre-plongées vues d'à peine en dessous de la taille. On observe en premier plan le saxophone dans toute sa splendeur et derrière lui Dai donnant tout ce qu'il a, soufflant à s'époumoner, transpirant à grosses gouttes. La seconde technique de mise en scène consiste en l'utilisation de lignes de vitesse. Quand bien même le protagoniste n'est pas en mouvement pendant une session, ou alors que ses gestes sont à peine perceptibles, les scènes musicales sont inondées de traits de vitesse en tous sens. Une raison ? Elles sont évidemment présentes pour mettre en lumière la puissance des mélodies. Ce n'est pas valable pour toutes les lignes de vitesse mais la grande majorité est émise directement du pavillon du saxophone. On comprend dès lors d'où provient cet harmonieux vacarme rythmé par le musicien. Pour conclure, il est nécessaire de noter que l'ambiance véhiculée par les décors donne un charme particulier à la musique de Dai. Qu'il se produise sous les projecteurs d'une scène, l'éclairage d'un pont ou même la clarté des étoiles, notre jazzman en herbe sait décidément attirer la lumière. •

« Plus qu'en l'esprit du jazz, l'essence de Blue Giant réside dans sa soif de compétition et sa force de volonté. »



NO GAME NO LIFE
TOUCHER N'EST PAS JOUER

[PAR **SVEN POLLON**]

Ototo a l'habitude de nous offrir les versions manga d'*anime* bien connus. *No Game No life* ne fait pas exception puisque la série animée est un carton au Japon, mais aussi en France sur ADN et en DVD chez Kana Home Video.

EN BREF

Adaptation d'une belle aventure où le jeu est roi, mais il faut aimer le bon *fan-service* bien présent.

Titre original : *No Game No Life*
Auteurs : Yuu Kamiya, Mashiro Hiiragi
Nombre de tomes : 1 en France, 4 au Japon
Prépublication : *Comic Alive*
Éditeur VO : Media Factory
Éditeur VF : Ototo
Genre : *shônen*
Prix : 7,99 €

Le *light novel* de Yuu Kamiya a déjà dépassé les trois millions d'exemplaires vendus. Les cinq premiers volumes ont logiquement été adaptés en *anime* en 2014. Mais il aura fallu attendre l'année dernière pour que le sixième volume bénéficie d'une version animée : un film est sorti au cinéma sous le nom de *No Game No Life Zero*. Le succès étant une nouvelle fois au rendez-vous, il faut s'attendre à un prochain *anime*. En attendant, les fans de la série peuvent lire la version manga supervisée par l'auteur lui-même (ainsi que sa femme).

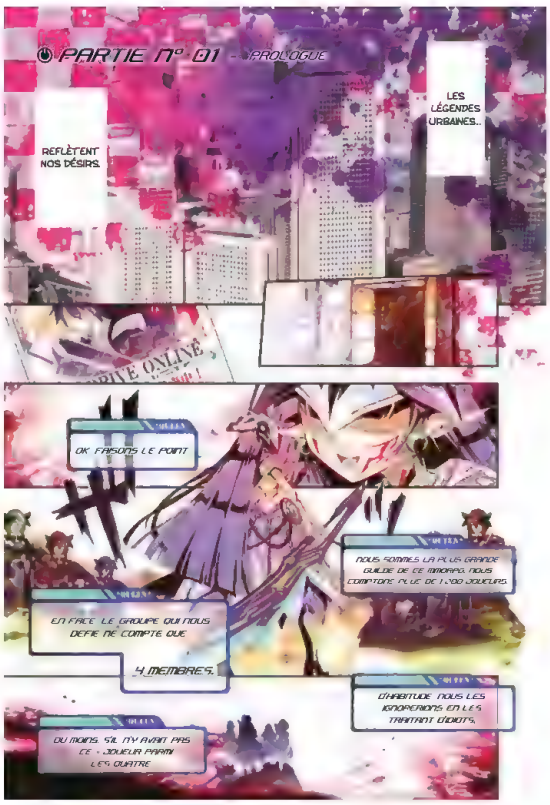
LES AUTRES INDESTRUCTIBLES

Rien ni personne n'a réussi à battre [ ] à n'importe quel jeu. Depuis quelque temps, [ ] est devenu une véritable légende. Qui se cache derrière un tel pseudo ? Sûrement un groupe de *cheaters*, des créateurs de jeu… Pourtant, ce n'est rien de tout cela. Shiro, le grand frère, et Sora, la petite sœur, sont juste des surdoués. Ils possèdent une intelligence de jeu hors du commun. Sora a même déjà battu les plus grandes intelligences artificielles aux échecs. Mais s'ils sont les rois du jeu, ce sont les plus nuls en vie. *Ikkikomori*, ils ne sortent jamais de chez eux et ne connaissent personne d'autre.

Un jour, une entité les défie aux échecs. Il s'agit d'un Dieu d'un autre monde, Disboard. Ce monde a la particularité de ne fonctionner que sur le jeu. La violence est interdite et 10 lois règnent afin que les conflits ne se règlent que par des paris sur des jeux. Ainsi, les seize races s'affrontent pour contrôler des territoires, un peu à la manière d'un *Risk*. Mais, attention ! Il est interdit de tricher ! Sora et Shiro sont tout désignés pour affronter les autres races afin de faire régner les humains (les Imanitys) et se retrouver face au Créateur.

DANS LA TÊTE ET DANS LE BONNET

Les différents jeux impressionnants dans l'*anime* ne sont pas encore présents dans le manga. Le dessinateur doué Mashiro Hiragi préfère s'attarder sur les poitrines de ses héroïnes, délaissant même parfois l'intrigue principale. C'est un peu dommage de ne pas suivre une histoire si passionnante. Espérons que les prochains volumes reviennent à une adaptation plus sérieuse, même si certains plans lolo sont bien évidemment indispensables pour tout lecteur *otaku* qui se respecte ! Le plus curieux demeure l'histoire bonus uniquement en texte sur 10 pages, comme si l'auteur avait voulu mettre un peu de son *light novel* dans le manga. •



© Mashiro Hiiragi / Yuu Kamiya 2013 KADOKAWA CORPORATION

GAME – ENTRE NOS CORPS

FIFTY SHADES OF HARASSMENT?

[PAR ELLIE TIMALETS]

À l'annonce de *Game – Entre nos corps*, prochain titre des éditions Akata, l'impatience et l'excitation montent d'un cran dans le monde du manga : enfin un nouveau *shôjo* adulte voit le jour ! La série saura-t-elle éviter les clichés du genre et l'érotisme gratuit pour proposer une œuvre résolument contemporaine et faire réfléchir sur les relations sentimentales ?

EN BREF

Ce premier tome laisse perplexe. Il faut espérer que les prochains volumes sauront proposer un scénario fort pour pallier les scènes de sexe qui semblent gratuites et peu enjouées.

Titre original : *Game - Suit no Sukima*
Auteure : Mai Nishikata
Nb de tomes : 1 en France, 3 au Japon (série en cours)
Prépublication : *Love Jossie*
Éditeur VO : Hakusensha
Éditeur VF : Akata
Genre : *shôjo*
Prix : 6,99 €

Jeune femme de 27 ans, Sayo Fujî est une bourreau de travail. À force de faire de son job sa grande priorité, Sayo ne s'investit pas suffisamment dans ses relations selon ses petits-amis et finit toujours par se faire larguer. Elle souffre alors en silence lorsque ses collègues font des remarques désobligeantes sur elle, la comparant à un homme marié à son travail. Pour pallier sa solitude, Sayo se plonge davantage dans ses dossiers, acceptant toujours plus de cas à traiter. Tout bascule le jour où Ryôichi Kiriyama, un nouvel employé, débarque dans l'entreprise et lui propose sans plus attendre de coucher avec lui…

ENTRE LE CHAUD ET LE FROID

Le manga commence par un malaise : pendant tout le premier chapitre, le jeune homme dépasse le mur de la séduction pour se retrouver du côté du harcèlement sexuel. Alors que l'héroïne se montre clairement désintéressée par ses propositions et lui fait part explicitement de son refus, Ryôichi réitère sans cesse les demandes. Ses actions vont même au-delà des mots puisqu'il se montre entreprenant, allant jusqu'à la tenir fortement par le bras, l'attirer vers lui et essayer de l'embrasser. Avant de se prendre une claque monumentale… qui ne fait qu'attiser son désir.
Le pitch de départ est accrocheur car on se dit que la question du consentement et du harcèlement va être abordée. Il serait temps que des œuvres fassent réfléchir et éveillent les consciences quant aux mauvais traitements réservés aux femmes. Et quoi de mieux qu'un *shôjo* pour ça ?

Toutefois, la suite du tome 1 laisse perplexe puisque l'héroïne finit par se laisser convaincre, pour de mauvaises raisons, d'entamer une relation charnelle sans attache avec son collègue. Des jeux sensuels et des intrigues de domination peuvent être intéressants et même excitants lorsque les deux parties sont chacune dans la séduction. Mais ici, l'héroïne ne semble pas heureuse de vivre cette histoire. Les scènes de sexe paraissent alors très froides devant l'attitude de la jeune femme. Si elle finit par entrer dans le jeu et prendre du plaisir, elle n'apparaît toujours pas enjouée.

UN « NON » NE VEUT JAMAIS DIRE « OUI »

Ce premier volume offre donc une lecture plutôt mitigée. Qui dit jeu de domination ne devrait pas dire relation forcée ou subie mais bien respect, complicité et surtout plaisir.
On reste cependant optimiste pour les prochains tomes car les œuvres d'Akata ne sont jamais gratuites et si certains malaises sont présents dans leurs mangas, leurs scénarios finissent toujours par les justifier. •

© 2016 by Mai Nishikata / HAKUSENSHA Inc.

ISSAK

Un guerrier japonais en quête de vengeance au cœur des batailles de l'Europe du XVIIe siècle !

Tome 1 disponible le 8 mars 2018 !

VOIR LA BANDE-ANNONCE

KI-OON
www.ki-oon.com

RETROUVEZ TOUTE NOTRE ACTUALITÉ SUR WWW.KI-OON.COM

CHRONIQUES

8-OPTIONS
UNE DÉMARCHE INNOVANTE

[PAR **ANTONIN LACOMME**]

Menant une profonde réflexion sur l'édition et la relation auteurs-lecteurs, le duo David8M et Dara a développé depuis 2013 un *webcomic* d'un genre nouveau, puisqu'il est gratuit et donne aux lecteurs la liberté de choisir la suite de l'histoire à chaque fin de chapitre. Alors, après cinq ans d'existence, *8-options* ouvre-t-il sur un avenir viable de la création *online* ?

EN BREF

Un manga d'anticipation mâtiné de tranches de vie et au scénario imprévisible qui fait réagir et interagir régulièrement les lecteurs, fruit d'une démarche innovante basée sur la participation.

Titre original : *8-options*

Auteurs : David8M et Dara

Nb de tomes : 2 (3e en cours)

Site internet : *www.8-options.com*

Genre : tranche de vie fantastique

Prix : à votre bon cœur

À l'origine de la démarche autour de *8-options*, il y a une volonté de réintégrer le lecteur dans le processus de création par David8M. Acteur majeur des pratiques autour de la pop culture par les salons Polymanga et Art To Play, David8M est toujours à la recherche de nouveaux concepts et après 14 ans à soutenir activement la création artistique, il a souhaité passer de l'autre côté de ce domaine. Trouvant frustrant le temps particulièrement long avant de recevoir le feedback des lecteurs, il imagine alors un processus où le lecteur a une véritable responsabilité dans l'avenir du héros. La publication online, portée par les réseaux sociaux et le site *www.8-options.com*, offre la souplesse et l'interactivité nécessaires à son projet. C'est avec Dara (*Appartement 44*) et son style maîtrisé à la croisée du manga et de la BD que le projet prend sa dimension de *webcomic* global, à l'aide de personnages reflétant la mixité de notre monde et un scénario d'anticipation.

UN WEBCOMIC DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Matt Shun, brillant jeune médecin, se voit offrir un poste dans un laboratoire expérimental au Japon. Il y découvre les recherches menées par le professeur Katagi autour de remèdes à la pointe du progrès (et de la SF !) allant du superpouvoir jusqu'au moyen de se projeter dans le subconscient des patients atteints de léthargie pour les ramener dans la réalité ! C'est donc une sorte de *Grey's Anatomy* mâtiné d'une touche d'*Inception* qui s'offre aux lecteurs. Entre nouveaux collègues et patients aux symptômes incroyables, on nous propose tout un background aux nombreuses interactions possibles entre les personnages et les situations, idéal pour le développement d'un scénario à choix multiple.

UN MODÈLE PAYANT ?

8-options, c'est maintenant plus de 400 pages, 50 000 fans sur Facebook, plus d'1,5 million de pages lues et plus de 40 votes. Le projet cherche avant tout la participation active du lecteur, tant dans l'évolution de l'histoire que dans son soutien financier. Les chapitres sont accessibles gratuitement sur le web et chaque visiteur peut y faire un don via une application au départ sur le site *Tipeee* (*www.tipeee.com/8options*). Complètement en phase avec son temps, une e-shop remplie de *goodies* est aussi de la partie et un *crowdfunding* est actuellement en préparation pour la publication papier de l'intégralité des planches produites. Cependant, du succès de cette campagne dépendra maintenant l'avenir du titre. On leur souhaite bonne chance dans cette démarche encore fragile et une longue vie pleine de nouveaux choix à nous offrir !

Remerciements à David Heim •

© D.R.

MADE IN ABYSS
DE PROFUNDIS

[PAR **ANTONIN LACOMME**]

Attendu depuis sa diffusion cet été sur *Wakanim*, le manga à l'origine de l'*anime Made In Abyss* sort enfin chez nous. C'est Ototo qui est aux commandes de ce fantastique voyage au centre de la Terre où deux enfants partent explorer un gouffre gigantesque habité d'une faune aussi hétéroclite que mystérieuse. En quête d'étranges artefacts magiques, ils se retrouvent face aux dangers que recèlent les profondeurs.

EN BREF

Un voyage poétique dans un monde fantastique où deux enfants vont vivre une quête initiatique, véritable métaphore onirique du passage à l'âge adulte.

Titre original : *Made In Abyss*
Auteur : Tsukushi Akihito
Nb de tomes : 1 en France, 6 au Japon (série en cours)
Prépublication : *Manga Life Win*
Éditeur VO : Takeshobo
Éditeur VF : Ototo
Genre : *shônen*
Prix : 8,99 €

Perdue au milieu de l'océan, une île renferme une gigantesque crevasse semblant sans fin. Depuis cette découverte, l'engouement pour son exploration n'a jamais cessé. La ville de Orth s'est construite à son entrée et toute une structure sociale s'est organisée autour de l'exploitation de cette cavité gigantesque recelant moult reliques très convoitées. Élevée depuis son plus jeune âge dans le culte des plus grands explorateurs et désirant marcher dans les traces de sa mère, la jeune Rico fait la rencontre d'un étrange robot amnésique. Ensemble, ils décident de braver les règles et d'affronter la fascination et l'émerveillement que représente l'Abyss pour en percer le mystère de ses profondeurs.

UN GOUFFRE-MONDE

Mais qu'est-ce qui attire donc autant ces caverniers au cœur de cet univers hostile où la nature extravagante, sauvage et inconnue demande une attention de tous les instants sans quoi la sanction est sans merci ? Les noms de ses zones, *Forêt envoûtante, mer de cadavres, cité du non-retour*, laissent déjà entrapercevoir le danger qui les attend. Mais le pire est bel et bien *le mal de l'Abyss*, empirant au fur et à mesure que l'on s'avance vers les tréfonds et dont les effets, allant de la nausée aux hallucinations, ont tendance à les pousser à la folie.

AU PLUS PROFOND DE SOI

Dans *Made in Abyss*, Tsukushi Akihito nous plonge dans un voyage envoûtant au cœur d'une nature foisonnante née d'un imaginaire d'une rare richesse rappelant les plus belles ambiances produites par des jeux d'exploration comme *Ico* ou *The Last Guardian*. Ces décors fascinants jouent par leur taille et leurs prestances, le même rôle cathartique que ceux des films de Makoto Shinkai. Le tout est sublimé par un dessin au lavis renforçant par sa luminosité le côté surnaturel des profondeurs du gouffre. Sous une

fausse apparence enfantine et *kawaii*, cette série cache en fait un ton beaucoup plus grave et dramatique où la nature est un danger permanent. La malédiction de l'Abyss, un mal des plus perfide, révèle les angoisses enfouies au cœur des personnages. Percutant autant qu'original, le périple de Rico s'apparente rapidement à une découverte de soi au cœur d'un monde dont nous avons tout à apprendre, faisant ainsi de *Made in Abyss* un manga sublime, complètement atypique et surprenant. •

MADE IN ABYSS © Akihito Tsukushi / TAKE SHOBO 2013 Originally published in Japan in 2013 by TAKESHOBO Co.LTD., Tokyo.

OTAKU OTAKU
ADOPTE UN GEEK

[PAR **SVEN POLLON**]

C'est comment l'amour quand on est *otaku* ? D'après le titre original de cette *lovecom*, l'amour serait bien compliqué, du moins au Japon et quand on travaille dans un bureau. *Otaku Otaku*, à découvrir chez Kana, permet surtout de s'amuser.

EN BREF

***Lovecom* très spécialisée et très référencée, à lire avec l'envie de rire et d'aller sur Wikipédia pour tout comprendre.**

Titre original : *Wotaku ni ko iwa muzukashii*

Auteur : Fujita

Nombre de tomes : 1 en France, 5 au Japon (en cours)

Prépublications : *Pixiv, Comic Pool*

Éditeur VO : Ichijinsha

Éditeur VF : Kana

Genre : *josei*

Prix : 7,45 €

Pauvre Narumi ! Elle n'arrive pas à rester très longtemps avec un petit ami, malgré sa jolie petite bouille de femme de 26 ans et son caractère pourtant avenant. Elle n'arrive pas à cacher son côté *fujoshi*. Oui, elle adore les *yaoi*, oui, elle aime les *anime* et les jeux vidéo. Très vite, elle est la risée de sa boîte. Elle doit alors changer d'entreprise.

MES NUITS AVANT LE COMICKET

Un jour, elle croise Hirotaka, dans les bureaux de sa nouvelle société, un ami d'enfance qui est lui-même un *otaku* irrécupérable, fan de jeu vidéo. Enfin quelqu'un avec qui aller boire un coup après le boulot sans jugement hautain sur ses passions. Peu à peu, les deux collègues se rapprochent et se fréquentent. Et curieusement, le couple commence à devenir solide, malgré les remarques de leurs amis et les priorités pas forcément évidentes (les nuits sont faites pour dessiner des *dôjinshi*, bien sûr !)

Otaku Otaku est un *webcomic* publié sur Pixiv, site incontournable pour se faire connaître du grand public. C'est pour cela que le format de la série n'est pas comme un habituel manga. Ici, certains chapitres font dix pages, certains gags ne font qu'une page, les règles ne sont pas établies. Le ton est également différent. L'auteure Fujita sait à qui elle s'adresse et prend beaucoup de raccourcis. Pas besoin d'expliquer certaines réactions de Narumi ou de s'attarder sur le discours de Hirotaka, c'est comme ça que fonctionne son lectorat. Il faut donc être bien *otaku* pour comprendre pourquoi le couple est si incroyable. De plus, l'auteur utilise des références existantes. Si *Evangelion*, *Mario Kart* ou *Pokémon* n'a que peu de secrets pour nous, il est en revanche très rare de connaître des *warai* (comiques japonais) ou *drama* qui ne sont jamais arrivés en France. La construction d'un chapitre peut même faire référence à un jeu bien précis. Il peut donc arriver qu'un gag (parfois préparé sur plusieurs pages) passe totalement au-dessus du lecteur même le plus aguerri.

UN ÉCHANGE SUR LINE EN ATTENTE

Néanmoins, quand on arrive à comprendre, c'est justement que l'auteur a réussi à nous piquer là où ça fait mal, où justement ça fait rire aussi ! On adore les amis du couple principal, Hanako et Taro, eux aussi bien *otaku*, mais beaucoup plus extravagants. D'ailleurs, eux ne cachent pas leur amour, même s'il est un peu plus mouvementé. La série est un énorme succès sur le Net, à tel point qu'il gagne de nombreux prix. Ichijinsha s'est donc empressé de le publier en tomes reliés atteignant rapidement 1 million de ventes. La série arrive ce printemps en *anime* par A-1 Pictures (et assurément en France en simulcast). •

© Fujita / Ichijinsha Inc.

THE PROMISED NEVERLAND
LE SHÔNEN A UN NOUVEAU CHALLENGER

[PAR **FLAVIUS**]

Au moyen d'une intrigue serrée et complexe, Kaiu Shirai nous plonge dans une histoire intrigante d'un orphelinat où les enfants sont heureux et aimés, sans doute trop pour que cela soit normal. Disponible chez Kazé, ce *shônen* assez surprenant joue avec les codes du genre grâce à une écriture efficace et des dessins solides de Demizu Posuka.

EN BREF

Un *shônen* à suivre absolument qui, par ses qualités d'écriture et de mise en scène, devrait ravir les amateurs du genre.

Titre original : *The Promised Neverland*
Auteurs : Posuka Demizu et Kaiu
Nombre de tomes : 1 en France, 7 au Japon (série en cours)
Prépublication : *Shônen Jump*
Éditeur VO : Shûeisha
Editeur VF : Kazé
Genre : *shônen*
Prix : 6,79 €

Les histoires qui commencent bien sont souvent celles qui dissimulent les plus sombres secrets. *The Promised Neverland* n'échappe pas à cette règle implicite et la luminosité inébranlable des premières pages du tome 1 est finalement à la hauteur des ténébreuses coulisses que l'intrigue révèle peu à peu. Tout commence un joyeux matin à Grace Field House où vivent de jeunes enfants entre 1 et 12 ans ; l'histoire nous est contée dans un premier temps à travers le point de vue d'Emma, une des grandes, un esprit visiblement enjoué et subtil. Elle inonde d'amour ses frères et sœurs d'adoption plus petits et entretient des relations amicales plus complexes avec les deux autres personnages principaux, Ray et Norman. Tous prennent dans la gaieté la plus complète leur petit déjeuner sous le regard bienveillant de Maman, la directrice de l'orphelinat qui est dépeinte comme un modèle de tendresse maternelle. Or, passé ce repas, les enfants sont livrés à un bien étrange travail : assis derrière un pupitre électronique, les voici en train d'exécuter mécaniquement et les yeux exorbités, de complexes exercices visant à mesurer leurs performances intellectuelles. Couplé à de singuliers numéros tatoués dans le cou, cela laisse clairement entendre que derrière cette bonne humeur générale se cache quelque chose de très douteux. L'intrigue s'accélère bientôt ; lors du départ d'une jeune enfant censée être adoptée, Emma et Norman se rendent compte que Maman est de mèche avec d'abjects démons et qu'elle est en fait à la tête non d'un orphelinat, mais d'un élevage de gamins destinés aux plaisirs gastronomiques de monstres épicuriens.

COMPLOT EN CULOTTE COURTE

Se sachant menacés, les trois grands commencent à échafauder un plan d'évasion, sur fond d'une prise de conscience brutale du réel dont ils ignoraient tout. Et c'est un véritable jeu de dupe qui se met dès lors en place afin de tromper l'ennemi et de maximiser

les chances de réussite du plan. Chaque enfant met à profit ses qualités intimes ; l'agilité d'Emma, la finesse d'esprit de Norman ou l'impressionnante réflexion de Ray. Il est intéressant de remarquer que Kaiu Shirai leur a construit une véritable évolution. Ils étoffent leur réflexion et leur astuce au fil des chapitres afin de surmonter le défi qui les attend. Comme souvent dans un *shônen*, cette évolution tend vers l'exaltation du génie individuel menant à sa transcendance et le prisme scolaire, qui se développe

YAKUSOKU NO NEVERLAND © 2016 by Kaiu Shirai, Posuka Demizu/SHUEISHA Inc.

dès les exercices imposés, souligne une métaphore sensible de la réussite sociale pressante dans la société japonaise. La stratégie des enfants se joue en partie sur ce thème, même si rapidement une étonnante dimension psychologique apparaît. L'évasion n'est plus seulement l'établissement d'un plan crédible, elle se transforme en une véritable partie de jeu de stratégie dans laquelle les joueurs doivent se surpasser et avoir toujours des coups d'avance sur l'ennemi. Et bien entendu, dans tout jeu de ce genre, dès lors que l'on commence à s'habituer aux règles, il est intéressant de corser la donne en rajoutant d'autres variables. Ici, c'est l'introduction d'autres protagonistes, comme Sœur Krone, qui vient accentuer la complexité des machinations. Cette structure du récit livre une mécanique de crescendo habile à l'origine d'une très efficace addiction dans la lecture. Les actions des enfants, les menées des adultes, la découverte de calculs complexes chez l'ennemi sont d'excellentes méthodes pour captiver l'attention du lecteur, d'autant que les chapitres se terminent presque toujours sur une révélation trop importante pour poser le volume. La recette *climax* et *twist* est simple mais elle fonctionne parfaitement quand elle est bien construite.

« Une véritable partie de jeu de stratégie dans laquelle les joueurs doivent se surpasser. »

LE COUP DE CRAYON ÇA COMPTE AUSSI

La qualité de l'écriture ne doit pas éclipser celle du dessin. Posuka Demizu propose une caractérisation des personnages tout à fait efficace et si les archétypes du *shônen* se devinent bien sous les traits de chacun, elle est parvenue à leur insuffler suffisamment de caractère pour ne pas tomber dans un figuratif plat et artificiel. Les transitions de chapitres lui permettent de laisser libre cours à son talent, d'autant que ses cadrages audacieux, parfois cinématographiques, mettent admirablement bien en scène ses jeunes protagonistes. Ses jeux de déformation des lignes de fuite sont particulièrement bien sentis et c'est par là que son trait affiche le plus de caractère.

CHRONIQUE D'UN SUCCÈS

Les qualités inhérentes au titre ont assez naturellement débouché sur un succès d'édition ; au total, les sept premiers tomes ont été tirés à 3,3 millions d'exemplaires. Par ailleurs, il a été nommé au 10e Grand Prix du manga avant de remporter le 63e Prix Shôgakukan et de se classer premier du Kono Manga ga Sugoi! 2018. Kazé Manga l'annonce comme une de ses plus grosses sorties de l'année, poursuivant par là le soutien que lui avaient déjà accordé les éditions Shueisha et les lecteurs de *Jump*. Les auteurs ont annoncé dans une interview pour le site Mantan-Web que le manga en est à peu près à la moitié au Japon et qu'il pourrait donner lieu à une adaptation, sans en préciser la forme. *The Promised Neverland* est sans conteste une excellente surprise dans l'univers du *shônen*. Le genre, tellement exploité, y trouve un nouveau souffle à la frontière de l'ambiance plus adulte du *seinen* mais tout en préservant sa structure canonique. Réflexion et complexité soutiennent l'intérêt du lecteur et il est bien difficile de poser l'ouvrage dès lors qu'on l'a entamé. •

TEZUKA MIX
OSAMU ET LE MONDE

[PAR **STEVE NAUMANN**]

Lors du Festival d'Angoulême, un projet nous a particulièrement interpelés. *Tezuka Mix* regroupe un grand nombre d'artistes autour du Dieu du manga, dans un magazine spécial publié au Japon à partir du mois d'avril. Frédéric Toutlemonde nous en dit plus.

Frédéric Toutlemonde est le créateur d'Euromanga, qui édite des œuvres françaises au Japon, comme *Blacksad*, *Radiant* ou *Lastman*, ainsi que de Toutlemonde Production qui coordonne et supervise les auteurs du monde entier dans le projet *Tezuka Mix*. Il nous explique qu'à l'origine de ce magazine, il y a Tezuka Production. « *Dans le cadre des événements entourant les 90 ans de la naissance d'Osamu Tezuka, Tezuka Production a lancé cette idée d'un magazine qui reprendrait des épisodes de Tezuka d'une part, et qui lancerait des remakes ou* spin-off *originaux des œuvres avec des auteurs contemporains comme l'avait fait Naoki Urasawa avec* Pluto. *Un nouvel éditeur de manga au Japon plutôt spécialisé jusque-là dans le* light novel, *Micro Magazin, a relevé le défi et s'est engagé à sortir mensuellement* Tezuka Mix *de fin avril 2018 à octobre 2019.* »

L'EUROPE EN FORCE

L'idée est de présenter dans chaque numéro un *spin-off* original réalisé par un auteur européen. « *Il y avait bien sûr des auteurs européens encore inconnus au Japon que j'avais envie de présenter, mais c'est plus un ensemble de conditions à réunir qui ont orienté mes choix. L'auteur doit avoir un profond respect pour l'œuvre d'Osamu Tezuka, que cette opportunité ait du sens pour lui. Ensuite, il faut que cet auteur soit capable de répondre aux caractéristiques du magazine : le noir et blanc, le sens de lecture japonais avec textes à la verticale et une narration autant que possible fluide. L'histoire fait de vingt à trente pages, ce qui peut représenter un véritable challenge pour les auteurs de BD.* »

Les œuvres à adapter sont choisies par les auteurs eux-mêmes, après un dialogue avec Tezuka Production. « *Nous n'avons pas eu trop de problèmes jusqu'ici car les auteurs européens engagés dans ce projet sont de grands lecteurs de l'œuvre de Tezuka et savent très bien quelles sont les œuvres qui leur parlent le plus. Et ce n'est souvent pas les titres phare. Je pense notamment à* La Chanson d'Apollon *pour Luis NCT ou* La Légende de Songoku *pour Kenny Ruiz.* » Notons également *Le Roi Léo* par Reno Lemaire (*Dreamland*), *Black Jack* par Ken Niimura et Joe Kelly, *L'Histoire des 3 Adolf* par Juan Diaz Canales (*Blacksad*). Les Japonais participant à l'aventure sont, entre autres, Atsushi Kaneko (*Bambi*), Hiroyuki Takei (*Shaman King*), Gengoroh Tagame (*Le Mari de mon frère*).

ET CHEZ NOUS ?

Pour l'instant, ce projet est avant tout pensé pour et destiné au lectorat japonais. « *Le magazine devrait toutefois connaître à mon avis quelques éditions étrangères, notamment dans d'autres pays d'Asie. Concernant les* spin-off *des auteurs étrangers, j'espère que nous arriverons à les sortir sous forme de recueil, puis bien sûr dans les principaux pays européens. Rien n'est décidé pour l'heure.* » Avis aux éditeurs français… •

Un grand merci à Frédéric Toutlemonde pour sa disponibilité

© Tezuka Production

東京物語 9

高円寺 Voyage à Tokyo avec Shoichi Haga

QUAND UNE RUE COMMERÇANTE SE TERMINE, UNE AUTRE RUE COMMERÇANTE COMMENCE.

CETTE FOIS-CI, JE VOUS PRÉSENTE LA VILLE DANS LAQUELLE TOUS LES JEUNES RÊVENT DE VIVRE : KÔENJI. ON DIT DE CE QUARTIER QUE "TOUTES LES RUES SONT DES RUES COMMERÇANTES !" CE SONT LEURS COMPATIBILITÉS QUI LES RENDENT HARMONIEUSES.

UN IMMEUBLE JAUNE, TROP JAUNE, JE NE SAIS PAS CE QU'ON Y VEND. DANS LA VITRINE, IL Y A DES CUILLÈRES ET DES FOURCHETTES COURBÉES. ON NE VOIT PAS L'INTÉRIEUR. LES FILLES CRIENT "KAWAII", ELLES PRENNENT DES PHOTOS ET LES METTENT SUR INSTAGRAM. SI VOUS SOUHAITEZ VENIR UN JOUR ICI, VOUS VOUS ARRÊTEREZ DEVANT CETTE BOUTIQUE ET VOUS VOUS DEMANDEREZ : "MAIS QU'EST-CE QUE ÇA PEUT BIEN ÊTRE ?"

ON Y VOIT SOUVENT DES TRÈS BELLES FEMMES AUX BRAS D'HOMMES RESSEMBLANT À DES CHIENS ERRANTS. MAIS POURQUOI ?

IL RESPIRE LA SAGESSE.

ON TROUVE AUSSI DES STUDIOS-PHOTOS, CE QUI EST ASSEZ RARE AUJOURD'HUI. J'ADORE REGARDER LES PHOTOS DE FAMILLE AFFICHÉES SUR LES VITRINES. CERTAINES PHOTOS PARAISSENT TRÈS ANCIENNES, ELLES ONT SÛREMENT ÉTÉ PRISES IL Y A UNE VINGTAINE D'ANNÉES. JE ME PRENDS À IMAGINER À QUOI RESSEMBLAIENT CES FAMILLES. ET JE DEMANDE CE QUE ÇA PEUT FAIRE D'EXPOSER À TOUS UNE PHOTO DE FAMILLE PENDANT PLUSIEURS DIZAINES D'ANNÉES.

©Shoichi Haga/ Cork

MPD PSYCHO
L'AUTRE C'EST MOI

[PAR **BRUNO DE LA CRUZ**]

La société Pika vient de livrer les derniers chapitres de la sombre affaire *MPD Psycho*, un labyrinthe dans lequel meurtre, terrorisme, schizophrénie et science-fiction ont mis à l'épreuve les méninges de nombreux enquêteurs. Nous avons rencontré l'un d'eux, qui a accepté de témoigner sous le faux nom de Verbal Kint.

EN BREF

Un *thriller* tentaculaire aux frontières du réel, déstabilisant dans son expression graphique.

Titre original : *MPD Psycho / Tajû Jinkaku Tantei Saiko*

Auteurs : Eiji Ôtsuka (scénario), Sho-u Tajima (dessin)

Prépublication : *Shonen Ace, Young Ace, Comic Charge*

Nombres de tomes : 24 (série terminée)

Éditeur VO : Kadokawa Shoten

Éditeur : Pika

Genre : *thriller*, SF

Date de sortie : 24 mars 2004

Prix : 9,10 €

« *En près de 30 ans de carrière, c'est l'enquête la plus tordue qu'on ait vue.* » Accoudée au bar, le col de sa veste bien relevé, notre source veut cacher un visage encore marqué par cette affaire. « *Pourtant, avec mon équipe, on a eu pas mal de dossiers sordides à traiter : l'histoire d'*Heads *(Motoro Mase) en 2003 ou le dossier* Freesia *(Jiro Matsumoto) la même année...* » Hasard du calendrier, *MPD Psycho* est arrivé l'année suivante en France tandis qu'au Japon, la police locale avait déjà un œil sur l'affaire depuis 1997. « *Tout ça, c'est à cause de ce diable d'Eiji Ôtsuka,* prévient l'enquêteur, avant de poursuivre : *Le gars est pas net. Pas du tout.* » D'abord écrivain, puis directeur d'un magazine de prépublication, le *Manga Burikko,* l'homme a initié l'affaire *MPD Psycho*, en compagnie de son complice Sho-u Tajima, « *un magicien à qui il manque une case* », précise Verbal Kint. Après avoir posé un œil sur les premiers éléments de l'enquête, impossible de décrocher. « *Non pas que voir des corps mutilés soit excitant, mais tout était trop magnifiquement mis en scène pour laisser tomber.* »

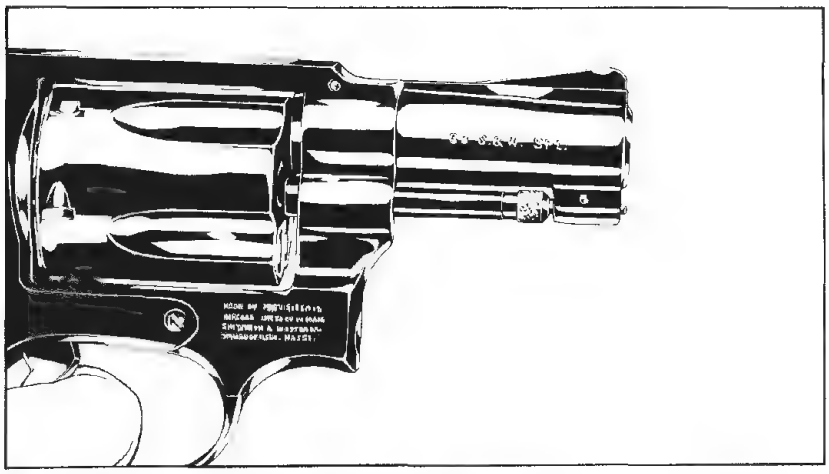
« ON SE SERAIT CRU DANS SEVEN. » – UN PROCHE DU DOSSIER

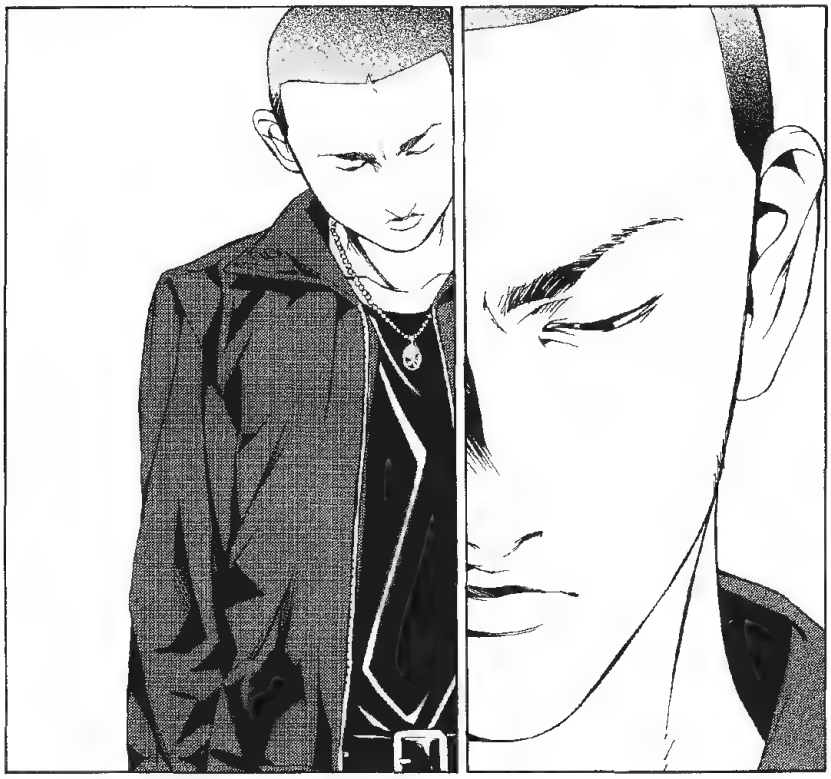
« *Voilà le topo : un certain Yôsuke Kobayashi était un inspecteur* profiler. *Des différents rapports réunis, tous faisaient état d'un type tranquille et doué dans son domaine. Le genre de gendre idéal capable de fouiller dans votre passé juste en voyant votre façon de fumer. Bref. Un jour, il reçoit un énorme colis à son bureau. Pas de bol, c'était sa femme, membres coupés, conservée dans un bac réfrigéré ! Un truc de dingue. Le Kobayashi a vu rouge, a remonté la trace du type qui avait fait ça, et l'a refroidi à bout portant. Sauf qu'au moment de liquider le mec, Kobayashi a dit s'appeler Shinji Nishizono. On pensait au coup de bluff, on a déjà vu ça ici, des mecs qui dégoupillent, mais Kobayashi était sérieux. Devant la juge, il a alors dit ne plus être Kobayashi mais Kazuhiko Amamiya. Il a quand même fini en taule.* » Quand il sort, le garçon est récupéré par Machi Isono, une ancienne collègue, pour former

un bureau de profilage. Les problèmes n'ont pas tardé à apparaître. « *Ils ont mis le doigt sur un cas tordu avec un architecte qui plantait des graines dans le cerveau de ses victimes. Ils ont remonté un réseau de suspects ayant un code-barre dans l'œil. D'un témoignage à l'autre, Machi et Kazuhiko – alors personnalité la plus stable – captent que Kazuhiko est mêlé à cette histoire puisqu'il avait aussi un code barre sous l'œil. Il devait donc enquêter sur lui-même.* »

La tornade est lancée, et Verbal Kint voit les problèmes s'additionner : « *Kazuhiko s'est mis à brusquement révéler*

TAJÛJINKAKU TANTEI PSYCHO © Eiji ÔTSUKA © Sho-U TAJIMA / KADOKAWA SHOTEN





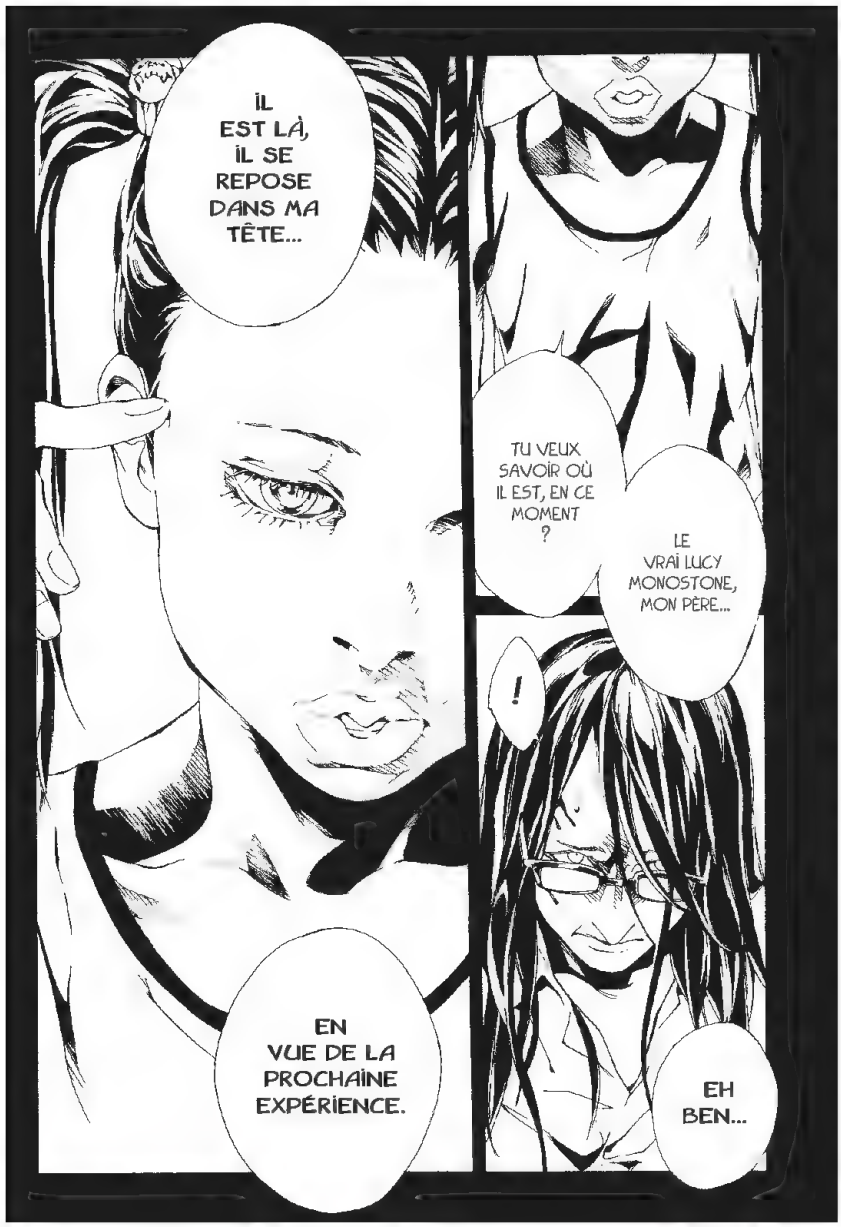
plusieurs identités : tueur, infirmière, fillette aveugle... De la façon dont Eiji Ôtsuka faisait évoluer l'affaire, on sentait que tout était calé pour embrouiller notre enquête, sans jamais nous mâcher le travail ni nous trahir. Y avait bien des indices par-ci par-là, mais encore fallait-il les trouver et les comprendre. Notez bien sur un carnet toutes les infos que vous glanerez, car le puzzle est immense. »

Heureusement, l'enquête a pu garder sa cohésion grâce à la présence de Sasayama, « *un flic qui a côtoyé Kazuhiko et Machi et qui est toujours dans les bagages d'Eiji Ôtsuka. On le prenait pour un agent de seconde zone, un peu branleur, mais il permet de garder du recul sur les événements. Finalement, il est vital pour rattacher les wagons.* » Précisons qu'il a parfois fallu attendre plus d'un an pour avoir des nouvelles de l'affaire *MPD Psycho*, et ce n'est pas la faute de Pika, mais bien celle de l'avancée de l'enquête. Parce qu'en plus de Kazuhiko, la schizophrénie a touché d'autres personnes. « *Là, ça s'est compliqué...* », rumine Verbal Kint, la main resserrée sur son verre de rhum. « *En fait, plus qu'un dédoublement, c'est d'un transfert de personnalité dont il s'agit. Une organisation secrète voulait manipuler les gènes humains pour des expériences, et Kazuhiko était une "personnalité" très demandée. On dérive dans ce fantasme des années 1990, avec le clonage ou le plan de complémentarité de l'autre fou d'Hideaki Anno. La rumeur voudrait même qu'un enquêteur soit le double du Premier ministre japonais... Certains "doubles" – pas au courant de n'être que des copies – ont d'ailleurs voulu se venger en commettant des atrocités. Quoi qu'il en soit, celui ou celle que vous croiserez dans cette histoire pourra, à tout moment, enterrer une identité pour en déterrer une nouvelle. C'est parfois tiré par les cheveux, mais si la science-fiction ne vous effraie pas, alors foncez.* »

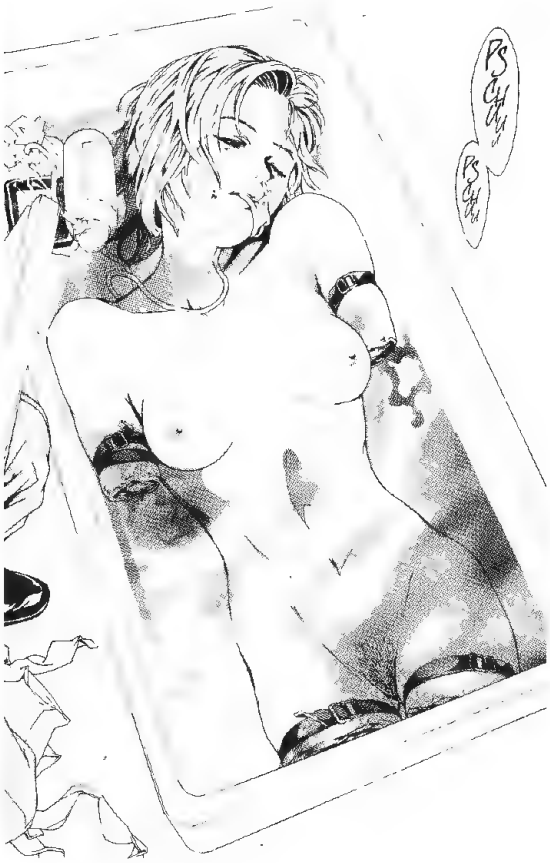
« Tout était calé pour embrouiller l'enquête, sans jamais mâcher le travail ni trahir. »

ENTRE GUERRE FROIDE ET SANG-CHAUD

Plus loin, les événements prennent une tournure politique engagée. « *Eiji Ôtsuka, c'est un révolté. Déjà dans l'affaire* Japan, *avec Mami Itou en 2003 – il parlait*



d'une nation japonaise écrasée, noyée sous les influences américaines. MPD Psycho, *c'est ça. Sous la névrose et la noirceur de ses pulsions meurtrières, c'est une histoire entre des Américains voulant asservir le peuple japonais et des extrémistes locaux qui veulent déblayer les Ricains de leur sol. Des guns contre le sabre.* » La symbolique est forte, tout comme la défiance vis-à-vis du gouvernement japonais. « *Il s'en est pris plein la tronche !* s'emporte Verbal Kint. *Entre pots de vin, création de société secrète, mensonges, la complicité de médias vendus et les carriéristes, l'homme politique est clairement synonyme de pourriture.* »
En parlant d'image, la foi est un autre vernis de ce tableau rouge, « *avec des références aux dieux grecs Eros et Thanatos ou encore plusieurs victimes crucifiées en croix* ». Et à ce petit jeu, un élément fait le lien entre tous les criminels et victimes : leur passion pour le musicien Lucy Monostone. « *C'est un marginal qu'on pensait mort. Par son charisme, il a poussé tout un groupe à se suicider, flingues sur la tempe, dans une Église.* » Pour autant, l'homme ne se laisse pas avoir facilement. « *Je vous l'ai déjà dit, avec ce transfert de personnalité, c'est comme si ce gars avait vécu d'un corps à l'autre pour faire vivre sa légende. Et puis, rien n'est certain. Qui vous dit que ce Lucy n'est pas UNE personnalité cachée de chez quelqu'un d'autre ? Ce sera à vous de creuser, mais le dénouement en vaut la chandelle.* »
Au moment de quitter le point de rendez-vous, le barman tend la veste de l'enquêteur. « *Soyez prudent quand vous rentrez, c'est dangereux de marcher seul à cette-heure-ci.* » Seul ? •



DOSSIER SHO-U TAJIMA : LE COMPLICE RÉCIDIVISTE

Dans l'affaire *MPD Psycho*, l'accusé Sho-U Tajima, 52 ans, a joué un double rôle. En premier lieu, on lui doit le rendu graphique effrayamment réaliste de cette histoire. Cadavres, rétine dilatées, cervelles explosées par armes blanches ou à feu, ce virtuose de la mort joue la carte de la crédibilité avec une majestuosité qui frôle la névrose. Mais son hypnotique style contrasté (oubliez l'immonde version couleur) ne trouve pas seulement écho dans la mort. Figer le doute, retranscrire l'immensité urbaine, nicher la peur ou la gourmandise dans le regard d'un homme dévoré par ses personnalités, il sait le faire mieux que personne. Ce n'est pas la première fois que Sho-U Tajima joue avec notre morale. Après avoir illustré *Brothers*, une histoire d'inceste, il forme le collectif Mizugame 3 avec Takeshi Obata et Hiroyuki Asada. On peut deviner que l'émulation entre les hommes est certaine tant les styles se ressemblent. Leur amour pour le cuir, les visages d'anges habités du Diable ou encore l'aisance pour dessiner les vêtements sont d'autres points jumeaux. D'ailleurs, Takeshi Obata a colorisé plusieurs illustrations de Sho-u Tajima.

Loin de n'être qu'un exécutant du cerveau de l'affaire, Sho-u Tajima s'est amusé à réinventer plusieurs directives d'Eiji Otsuka en abusant de cadrages hyper cinématographiques qu'il maîtrise à merveille avec un complice qu'il connaît depuis 1987 et le dossier *Madara*.

Plus loin, l'artiste a fait une entrée remarquée dans le monde de l'animation, en signant les *chara-designs* d'O'Ren (*Kill Bill*), *Otozigôchi* et *Kai Doh Maru*, mais aussi celui du jeu vidéo *Galerians* (PS1). Un soft dans lequel un jeune aux pouvoirs psychiques tente de savoir qui il est. On ne se refait pas.

TAJÛJINKAKU TANTEI PSYCHO © Eiji ÔTSUKA © Sho-U TAJIMA / KADOKAWA SHOTEN

YES, MY DESTINY
BIENVENUE DANS LE MONDE DE L'OMEGAVERSE

[PAR **STÉPHANIE AH-FA**]

Si vous êtes fan de *yaoi*, impossible d'être passé à côté du phénomène mondial de l'*omegaverse* qui a défoncé à grands coups de maillet les codes traditionnels du *boy's love*. En France, ce sous-genre nouveau fait son entrée timidement avec *Yes, My Destiny* de Sachimo aux éditions Boy's Love IDP. Cette série se démarque par son humour, son histoire riche et touchante et son message porteur d'espoir.

EN BREF

Si vous aimez les belles romances et si vous avez toujours secrètement voulu voir des couples de BL fonder une famille, cette série est pour vous !

Titre original : *Kashikomarimashita, Destiny*

Auteur : Sachimo

Nombre de tomes : 4 (série terminée)

Prépublication : *Omegaverse Project*

Éditeur VO : Fusion Project

Éditeur VF : Boy's Love IDP

Genre : *yaoi*

Prix : 7,95 €

Kashikomarimashita Desuteni © Sachimo Originally published in Japan by Fusion Product Inc.
Kashikomarimashita Destiny Answer © Sachimo Originally published in Japan by Fusion Product Inc.

Tout d'abord, il faut rappeler certains principes de base de l'*omegaverse*. Ce monde fictif est composé d'une population qui se distingue en sexe (homme ou femme), mais également en castes (alpha, bêta ou oméga).

RAPPELS DES BASES

Les alphas sont censés être des leaders, doués en tout, les bêtas seraient principalement des personnes *lambda* plus ou moins talentueuses mais ne pouvant se permettre d'avoir trop d'ambition, et enfin les omégas seraient des êtres fragiles et inférieurs, ne pouvant atteindre des postes importants. En résumé alpha > bêta > oméga. Mais attention ! Les omégas hommes ont la capacité de porter des enfants quand ils ont « leurs chaleurs » et ainsi de donner naissance comme le ferait une femme. Selon le manga, cela peut s'étendre aux autres genres alpha et bêta comme c'est le cas dans *Yes, My Destiny*. Chaque *boy's love omegaverse* peut ainsi créer ses propres règles et laisser libre cours à l'imagination de l'auteur, ce qui fait la richesse et la diversité de ces univers où rien n'est impossible !

DÉPART PROMETTEUR

Les deux premiers tomes de *Yes, My Destiny* sont sortis en septembre 2017. On y découvre le couple de fils de bonne famille Jirô Saionji (alpha) et Aoi Tôjô (oméga), ainsi que celui formé par leurs deux majordomes aux caractères bien trempés, Yûto Kudô (alpha) et Ichirô Miyauchi (bêta). Tous cachent un passé douloureux et des blessures dues à leur condition d'alpha, bêta ou oméga en raison de la pression, des préjugés ou de la discrimination qu'exerce la société sur chaque caste. Par pure défiance, ils ne veulent pas être de simples spectateurs de ce que le destin a réservé pour eux, quitte à sortir du moule et prouver que la valeur et la capacité d'un être ne dépend pas uniquement de son genre.

ESSAI CONFIRMÉ

Les deux derniers tomes de la série se focalisent principalement sur le couple de majordomes. Kudô et Miyauchi s'aiment, mais des épreuves et des doutes se dressent face à leur bonheur avec l'arrivée de l'oméga censé être l'âme-sœur de Kudô. Leur couple peut-il fonctionner même si leurs genres ne sont même pas compatibles à la base ? Miyauchi, vivant dans la crainte d'être abandonné et blessé, préfère ne pas trop s'impliquer, ce qui pourrait le faire passer à côté de son bonheur. La conclusion de cette magnifique histoire d'amour est soutenue par la finesse du dessin de Sachimo qu'on espère retrouver dans d'autres titres du même tenant. •

VINCENT LEFRANÇOIS
ADAPTATEUR GRAPHIQUE DE JIRÔ TANIGUCHI

[PROPOS RECUEILLIS PAR **PATRICK HONNORÉ**]

L'adaptation graphique de manga, métier méconnu complémentaire à la traduction, mérite une attention toute particulière tant son rôle peut être décisif sur le succès ou l'accessibilité d'un titre proposé en version française.

Vincent Lefrançois est auteur de bande dessinée résidant au Japon et adaptateur graphique des titres de Jiro Taniguchi aux éditions Casterman.

Dans le processus de publication d'un manga en francophonie, il y a un personnage encore plus mystérieux, encore plus oublié que le traducteur : c'est le « lettreur », ou « adaptateur graphique ».
Le terme « lettreur » me paraît trop restrictif au regard de notre apport. Il voudrait dire que l'on se contente de reporter le texte traduit dans les bulles, or cela ne représente que la moitié du travail, nous apportons sur certaines pages des modifications dans la mise en page et même le dessin. Dans *Le Gourmet solitaire* par exemple, il m'est arrivé de modifier l'agencement d'un restaurant pour respecter le décor sous tous ses angles et harmoniser les cases retournées avec celles qui ne le sont pas. Bref, j'ai souvent l'impression que ma formation de dessinateur me sert ici aussi et c'est pourquoi, bien qu'il soit pédant, je tiens à ce terme d'adaptation graphique.

Comment es-tu arrivé dans le métier ?
En 2002, j'ai rencontré, sur Tôkyô, Frédéric Boilet, auteur de bande dessinée et adaptateur graphique pour Casterman. Il m'a présenté à Casterman et m'a formé à l'adaptation graphique. J'ai fait mes premières armes sur une histoire courte de Jirô Taniguchi (*La Suite du rêve* paru dans BANG). Puis tout s'est enchaîné : on m'a confié un premier livre, *Voyage à Uroshima* de Yôji Fukuyama, pour la collection Sakka dont Frédéric Boilet supervisa mon adaptation. Pour mon deuxième livre, cette fois seul aux commandes, le jackpot : *Un ciel radieux* de Jirô Taniguchi. Il était difficile, avec pas mal de pièges et d'onomatopées dans tous les sens. J'ai galéré, mais quelle formation ! Et c'est à la faveur de ce livre que j'ai rencontré pour la première fois Jirô Taniguchi avec qui j'ai entretenu une relation, si ce n'est amicale, du moins complice, qui a duré dix ans.

Est-ce vrai que Jirô Taniguchi était tellement content de votre travail qu'il insistait auprès de Casterman pour que ce soit vous et personne d'autre qui assure le lettrage de ses œuvres chez cet éditeur ?
Je crois qu'il appréciait que je fasse moi aussi de la BD, que je comprenne ce qu'est une narration, ce qu'impliquent tous ces liens qui se tissent d'une image à l'autre et construisent une planche. Depuis l'incroyable succès de *Quartier lointain*, Casterman avait décidé de publier ses livres majeurs dans le sens de lecture universel. Ils n'auraient pas eu je pense le même retentissement sans cette présentation. J'ai toujours soigné mon travail, de manière à ce que le lecteur français ne se rende jamais compte de mon intervention. Jirô Taniguchi le savait, et m'en était reconnaissant. Une fois pourtant, il tiqua sur ma façon de redessiner les cheveux du gourmet solitaire quand les cases étaient retournées. Calmement, il avait alors pris une feuille, un crayon, et m'expliqua comment faire pour dessiner sa tête sous tous les angles. Je n'en revenais pas de sa disponibilité. Ce jour-là, il m'a donné gracieusement ce qui aurait dû être le cours privé le plus cher de l'histoire du manga.

© 2005 by Jiro Taniguchi All rights reserved. First published in Japan in 2005 by Shueisha Inc., Tokyo.
© Casterman

Pour un graphiste, c'est quoi un bon traducteur ?
Du point de vue de l'adaptateur, un bon traducteur doit être capable de remettre en question son texte s'il s'avère trop long ou trop court dans l'espace proposé, capable de comprendre que le texte ne prend son sens que s'il colle parfaitement au dessin jusque dans les nuances et les intonations. Je suis en bout de chaîne, celui qui a une vision globale de ce que sera la page finale et j'ai le souci avant toute chose de la lisibilité et de l'harmonie. Ça se joue sur des détails que le traducteur ne peut pas forcément voir, même si l'habitude finit par affiner le regard du traducteur vétéran.

« J'AI LE SOUCIS AVANT TOUTE CHOSE DE LA LISIBILITÉ ET DE L'HARMONIE »

Par ton travail d'adaptation graphique, as-tu constaté cette évolution de la grammaire manga ?
À mes débuts, les éditeurs et les auteurs japonais n'avaient pas conscience que leurs livres pourraient intéresser un lectorat étranger et *a fortiori* être traduits. Du coup nous recevions les fichiers des pages en un bloc, avec dessins, bulles et onomatopées sur le même calque. Désormais, la plupart des fichiers ne sont plus écrasés. Enfin, la plupart... sauf ceux de Jirô Taniguchi, qui certes arrondissait ses bulles pour permettre de contenir un texte horizontal sans avoir à retoucher le dessin par la suite, mais pour le reste continuait joyeusement à tout dessiner sur la planche originale. Ça m'a gâché pas mal de week-ends, cette affaire. Ce qui m'énervait aussi, c'est quand son héros avait une raie sur le côté. Je savais dès le départ que ça allait me causer des soucis pour harmoniser les cases retournées et les autres. Les livres de Jirô Taniguchi que je préfère sont ceux dont le héros a les cheveux en brosse.

Y a-t-il une case dont tu es particulièrement fier ?
J'ai le souvenir de cette case dans *Un ciel radieux* (p. 107), où Takuya avance à grands pas vers la maison de celui qui occupe son esprit dorénavant. L'émotion est forte. Dans le manga original, la case est traversée de « *DOGUN, DOGUN* », symbolisant les battements du cœur. Ils pulsent un rythme à la marche, et symbolisent davantage l'émotion de la scène qu'ils n'illustrent un son. Mais quand il a fallu transcrire ces onomatopées en français (« *BOBOM, BOBOM* »), tout à coup la scène paraissait factice, presque caricaturale. Je me souviens de ce moment où finalement, après divers essais, et avec l'accord du traducteur, je décidai de supprimer les onomatopées. Ce n'est pas la décision du siècle, j'en conviens, mais cette case résume parfaitement le travail de l'adaptateur : son but, le seul qui vaille pour moi, ce n'est pas de reproduire fidèlement l'œuvre originale, mais de proposer son équivalence aux lecteurs français. •

Note : Patrick Honnoré est un traducteur, membre du Grand Jury du Prix Konishi pour la traduction de manga.
Remerciements à Frédéric Toutlemonde.

KUROPOP
UNE NOUVELLE PASSERELLE VERS LE JAPON ?

[par **Matthieu Pinon**]

Lancé en 2005 au sein d'Univers Poche, Kurokawa s'est imposé en une douzaine d'années comme un éditeur majeur dans le paysage manga francophone. Il s'étoffe aujourd'hui d'une nouvelle gamme, Kuropop, née sur un coup de tête... mûrement réfléchi.

À défaut du surchargé directeur artistique Fabien Vautrin, les trois autres piliers de Kuropop ont réussi à synchroniser leur agenda pour expliquer à *AnimeLand* ce qui se cache derrière cette nouvelle collection. Et, avant même d'attaquer les questions, on devine dans les regards d'Adeline Laborie (coordinatrice éditoriale), Grégoire Hellot (directeur de collection) et François Laurent (directeur éditorial) l'enthousiasme de gosses face à un nouveau jouet.

ESPACE DÉFOULOIR

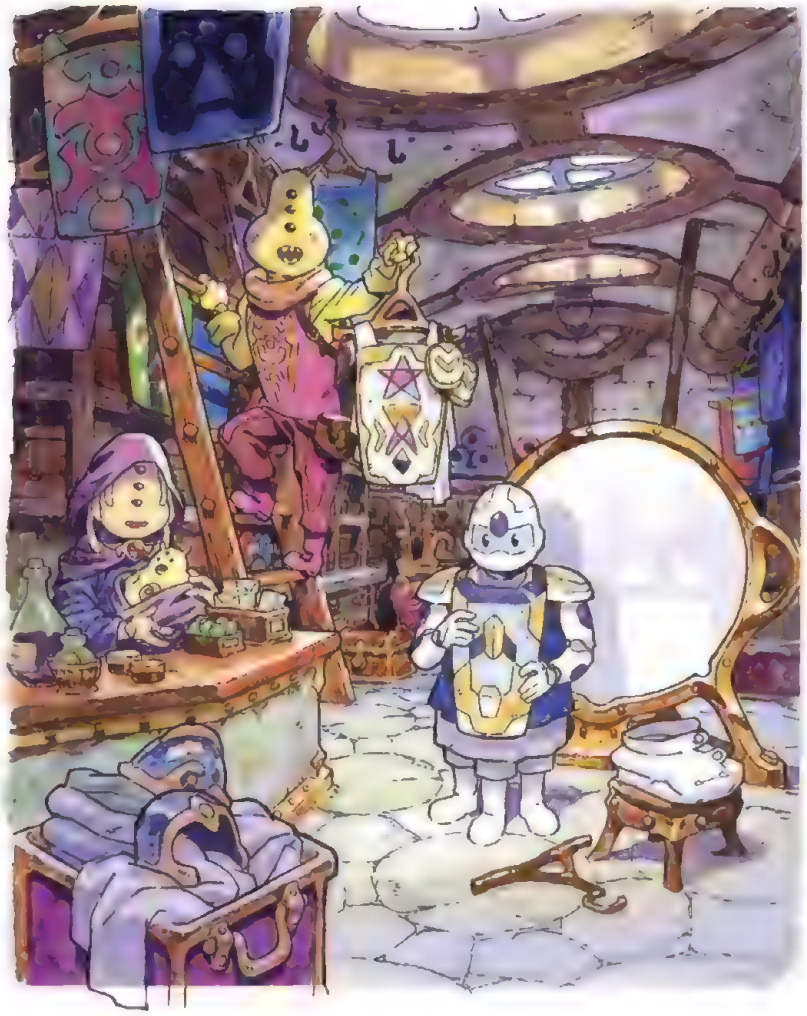
Mini Village Vanguard en plein Paris, le bureau de Grégoire Hellot déborde de trouvailles loufoques comme seul le Japon sait en produire, pour preuve le bonbon gélifié « grain de raisin » surprenant de réalisme qu'il offre en début de conversation. Autant de merveilles sur lesquelles l'équipe de Kurokawa ne cessait de s'extasier… tout en rageant intérieurement. « *Depuis des années, nous allons au Japon*, explique-t-il, *et nous y voyons des livres d'une qualité extraordinaire. Des livres avec des trous, des livres ronds… et on ne pouvait pas les publier en France car nous étions limités au manga, un format hyper-calibré. Kuropop nous libère de cette frustration et nous permet d'éditer des coups de cœur : une étagère Kurokawa sera harmonieuse, une étagère Kuropop sera hétéroclite. Nous allons vraiment fonctionner au coup de cœur avant tout. Ou aux impératifs commerciaux : si nous lançons une nouvelle série Kurokawa et que nous pouvons avoir l'*art-book *chez Kuropop, nous ne pouvons pas décemment passer à côté.* »

Cette frustration était d'autant plus renforcée que la majorité des éditeurs japonais opposaient leur veto à une adaptation étrangère de leurs *art-books*… jusqu'à ce que Square Enix décide de franchir le pas. Les premières tentatives estampillées Kurokawa (*Full Metal Alchemist, Soul Eater*…) servent alors de soupapes de décompression provisoires : « *L'*art-book Soul Eater *et son fourreau plastique, on ne pourrait pas le réimprimer aujourd'hui.* » Mais l'envie de sortir du cadre du manga *stricto sensu* revient rapidement, pour finalement devenir réalité… en partant d'une simple blague.

PREMIERS ESSAIS ÉCHANGÉS

« *Je suis Thomas Romain sur Twitter, et dès qu'il a publié son deuxième dessin, je l'ai contacté pour dire qu'il faudrait en faire un livre. Et quand j'ai proposé le pitch en réunion, tout le monde a compris et adoré l'idée. Puisque nous pouvions finalement le faire… nous l'avons fait* », explique Grégoire Hellot. Certes, mais comment ? C'est là qu'intervient Adeline Laborie : « *Traits de famille était notre premier inédit. Il a fallu partir de zéro, définir le format, le type de papier, une couverture sans jaquette, pour faciliter les réimpressions éventuelles… Le tout avec validation de l'auteur évidemment ! Fabien Vautrin a établi le chemin de fer avec lui, et de mon côté je devais échanger une dizaine de mails quotidiens avec Thomas. Fabien est parti en décembre le rencontrer avec les premiers cromalins car le rendu de*

© 2018 Itsuki, Ryunosuke, Thomas ROMAIN / KuroPOP / Univers Poche
© 2017 by Marie Kondo/KonMari Media Inc. and Yuko Uramoto.



l'aquarelle est différent entre l'original, le scan, le rendu sur l'écran et l'impression et ils ont passé la journée à réviser la colorimétrie de chaque dessin, un à un. »

La disparité avec le titre de lancement de Kuropop n'en est que plus flagrante, mais toujours assumée par François Laurent : « *La magie du rangement est un best-seller dont nous avons vendu 200 000 exemplaires en poche, et nous ne savions pas dans quelle catégorie ranger ce titre, ni* shônen, *ni* shôjo, *ni* seinen. *Ce guide pratique trouve en revanche parfaitement sa place dans Kuropop, espace de liberté.* » Ce qui explique également le sens de lecture occidental du manuel pour gagner de l'espace chez soi.

POP, POP, POP !

Ces deux premiers échantillons donnent une idée de la diversité que s'apprête à proposer Kuropop… D'ailleurs, qu'en sera-t-il de la suite ? « *Kurokawa est connu pour sortir peu de titres, il en sera de même avec Kuropop : on part sur quatre, cinq livres par an. Nous cherchons des livres qui donneront à la collection une identité ludique plutôt forte, des titres qui ne soient pas liés à l'actualité, à un engouement pour une série à un instant T. Rien ne nous interdirait de faire un livre sur le tuning japonais, par exemple* », s'enthousiasme Grégoire. Rien, vraiment ?

Adeline apporte son bémol : « *Nous essayons autant que faire se peut de garder des prix abordables selon la cible, mais c'est vrai que les coûts de fabrication nous obligent à faire la balance entre ce qu'on a envie de faire et le tarif appliqué. Je suis en contact permanent avec le service commercial, qui est très pointilleux sur le prix de vente.* » Car, comme le rappelle François : « *Nous sommes dans une maison de culture populaire, donc dans la démarche du juste prix afin de toucher le plus grand nombre. Je nous vois mal sortir des titres à 35, 40 euros. Il ne faut pas que le prix soit un obstacle.* »

« Une collection à l'identité ludique plutôt forte, des titres non liés à l'actualité ou à un engouement pour une série à un instant T. »

Outre une licence *transmedia* avec Kurokawa qui sera annoncée cet été, Kuropop nous promet de jolies surprises « *en fin d'année, pour les cadeaux* ». Mais la collection lance surtout un nouveau pont avec le Japon, complémentaire mais distinct des liens bien établis (des mangas à la gastronomie). Seront-ils nombreux à l'emprunter ? Tout porte à le croire, à commencer par la mise en avant de Kuropop durant le Livre Paris, événement populaire par excellence. •

Remerciements à toute l'équipe de Kuropop pour leur disponibilité et à Aurélie Lebrun de Games of com

Yû Suzuki
Le virtuose ou virtuel

[PROPOS RECUEILLIS PAR **PA MING CHIU**]

Il est à l'origine de certains jeux emblématiques de Sega et de *Shenmue*, série saluée par la critique, boudée à l'époque par le public et pourtant devenue culte. Kickstarté par les fans et produit par Shibuya Productions, le troisième épisode devrait enfin voir le jour. Yû Suzuki revient une fois de plus au festival MAGIC pour nous en parler.

Yû Suzuki

Il paraît que vous avez tenté une carrière musicale avant de devenir *game designer*. Quel aurait été votre musique ?
Un groupe de rock, définitivement. J'avais envie de jouer de la guitare. Et musicalement, quelque chose de proche du style de Van Halen ! Quand j'étais étudiant, j'avais les cheveux longs, jusqu'en bas du dos !

Vous avez travaillé sur de nombreux jeux qui sont devenus culte comme *Space Harrier* ou *After Burner*. Quel est le titre dont vous êtes le plus fier ?
J'ai des souvenirs très forts concernant tous les jeux sur lesquels j'ai travaillé, mais si je devais en souligner deux en particulier, je dirais *Virtua Fighter* et bien évidemment *Shenmue*. Pour tout dire, j'ai toujours voulu faire de la 3D. Des jeux comme *Space Harrier*, *Out Run* ou *After Burner* ne faisaient que simuler cette troisième dimension. Si l'illusion marchait, le visuel restait en 2D. Mais *Virtua Fighter* et *Virtual Racing* furent les premiers jeux sur lesquels j'ai pu faire de la véritable 3D.

Vous êtes attaché à retranscrire un certain réalisme dans vos jeux. Par certains aspects, *Shenmue* aurait pu s'appeler *Virtua Life* ! Et *Virtua Fighter* s'inscrit dans cette idée. On est loin des boules de feu et autres doubles-sauts des jeux de combat habituels. Vous êtes vous-même amateur ou pratiquant d'arts martiaux ?

J'aime les arts martiaux et je me suis en effet inspiré de la réalité pour les combattants de *Virtua Fighter*. En tant que directeur, il fallait que je donne des consignes et j'ai pu montrer moi-même des poses, mais je ne pratique pas vraiment ! Ce n'est que pour le show ! Je n'ai aucune puissance physique et ma femme est plus forte que moi (*rires*) !

Quel est votre avis sur *Virtua Fighter cinq* auquel vous n'avez pas participé ?
Ayant quitté Sega, c'est comme si je leur avais « confié » mes anciens travaux et je suis juste heureux qu'ils continuent de les faire vivre, même si je ne suis plus impliqué. Et je souhaite que ça continue encore longtemps. On a tous hâte d'un *Virtua Fighter 6* ! Après, je suis peut-être un tout petit peu déçu sur un point. Les jeux sont de plus en plus beaux visuellement mais tendent aussi à être

©YS Net Original Game ©SEGA

de plus en plus compliqués. C'est le cas pour *Virtua Fighter 5*. Le jeu est graphiquement somptueux mais la jouabilité est moins évidente que dans les anciens épisodes. Si je pouvais faire un vœu pieux, j'aimerais que *Virtua Fighter 6* revienne à plus de simplicité et soit accessible au plus grand nombre. Bref, j'aimerais un jeu où je sois capable de gagner (*rires*) !

Vous êtes l'un des précurseurs du *Quick Time Event* avec *Shenmue*[1] et depuis, le procédé a été largement réutilisé. Comment avez-vous eu l'idée de cette jouabilité et que pensez-vous de sa très large utilisation aujourd'hui ?
Je pense qu'il y a autant de façons d'utiliser le *Quick Time Event* qu'il y a de types de jeux et de créateurs de jeux. Mais il est en effet important d'avoir une ligne directrice et une vraie idée de *gameplay* derrière. Il faut que ce soit utilisé de manière cohérente et non gratuite. La notion de rythme et de timing est importante aussi. Il est possible d'avoir des QTE ponctuellement et très courts. À l'opposée, *Shenmue* en avait de très longs et de véritables phases de *gameplay* dédiées. Pour moi, l'essentiel c'est que ce procédé serve à rendre un jeu accessible au plus grand nombre, une fois de plus.

Concernant *Shenmue III*, pourquoi avoir choisi le financement par Kickstarter ? Était-ce une manière de jauger l'attente du public ? Était-ce par crainte que l'attente ne soit trop longue et que les fans ne suivent plus ?
C'est plus prosaïque que ça. Cela faisait des années que j'avais à nouveau envie de me relancer dans l'univers de *Shenmue*. Et d'apporter enfin un *Shenmue III*[2]. Mais je me heurtais toujours à des difficultés sur le financement. Je ne savais vraiment pas comment faire. Mais un jour, un fan de *Shenmue* qui est devenu créateur de jeu m'a expliqué qu'il avait financé un de ses projets par crowdfunding. Lui et d'autres fans m'ont ainsi suggéré et convaincu d'en faire autant. À titre personnel, j'ai été très étonné du succès de cette campagne Kickstarter ! Je ne m'attendais vraiment pas à un tel engouement !

Où en est l'avancement de *Shenmue III* ?
Est-ce que ce sera le point final à la série ou avez-vous encore des idées pour développer cet univers ?
Pour l'avancement de *Shenmue III*, je ne peux en dire plus pour l'instant, mais on a des choses à vous montrer et à annoncer demain (voir article p. 109 sur le festival MAGIC) ! J'ai tellement d'idées pour *Shenmue* que je n'ai en effet pas pu tout mettre dans ce troisième épisode. Donc, si la question est de savoir si *Shenmue III* sera la conclusion et l'épisode final de la série, non je ne pense pas ! En tout cas, moi j'aimerais continuer ! Et par ailleurs, je suis très satisfait de l'équipe avec qui je travaille actuellement et j'aimerais continuer avec celle-ci. •

Visuel non définitif

Shenmue III
Japon
PS4, PC
action-aventure
Neilo Ys Net
Deep Silver
second semestre 2018
NC

1. *Dragon's Lair* utilisait déjà un système s'en rapprochant mais le terme *Quick Time Event* (*QTE*) est sa forme moderne à réaliser dans un temps imparti, permettant de rendre « interactives » des séquences cinématiques.
2. Après *Shenmue II*, il y aura un autre jeu *Shenmue*, uniquement au Japon et sur mobiles et PC : *Shenmue City*. Il s'agit avant tout d'un « jeu social » décliné de l'univers, mais on ne peut pas le considérer comme canonique.

Remerciements à Sahé Cibot et Léo Keat.

RADIANT HISTORIA™

PERFECT CHRONOLOGY

DISPONIBLE MAINTENANT

ATLUS

Hisashi Koinuma
Le second choc des Titans

[PROPOS RECUEILLIS PAR **PA MING CHIU**]

Nous l'avions rencontré pour la première adaptation en *Musou Game* (ou *Dynasty Warriors-like*) de *L'Attaque des Titans*. C'est depuis son bureau et avec beaucoup de gentillesse que Hisashi Koinuma prend à nouveau le temps de répondre à nos questions sur le second épisode à venir, qui se base en toute logique sur la seconde saison de l'*anime*. Et la Force est toujours avec lui.

Hisashi Koinuma

Le premier *A.O.T. (Attack on Titan)* avait créé la surprise avec son *gameplay* atypique qui retranscrivait bien les sensations de l'*anime*. Ne jouissant pas de l'effet de surprise, qu'apporte ce nouvel épisode ?

La principale caractéristique de ce nouvel épisode est que le joueur peut découvrir le monde de *L'Attaque des Titans* à travers un protagoniste personnalisable. Il y a de nouveaux contenus qui ne peuvent être appréciés qu'à travers ce point de vue, comme des interactions profondes avec les personnages canoniques. On peut également appréhender l'histoire à travers un regard inédit et différent de ceux de l'*anime* ou du manga. En outre, nous avons travaillé sur l'amélioration du *gameplay*, même si celui-ci était déjà très bien accueilli dans l'épisode précédent. « Sneak Attacks » consiste à effectuer une attaque surprise des Titans, « Buddy Actions » propose des actions uniques spéciales pour vos coéquipiers et « Hook Drive » une puissante contre-attaque. Ces nouvelles fonctionnalités permettent une liberté encore plus grande en termes d'action. D'autre part, l'IA des Titans a été améliorée de façon drastique. J'aimerais que les joueurs trouvent du plaisir à se battre contre ces Titans plus intelligents, que l'on ne rencontre que dans ce jeu.

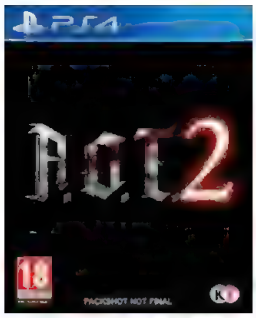
Et techniquement, ce second épisode connaît-il des améliorations graphiques ?

La plus grande évolution se situe dans l'expressivité des personnages. Pour créer une interaction profonde entre des personnages aussi riches, nous avons porté une attention particulière aux expressions faciales et aux gestes. Notre outil de *cel-shading* personnalisé a également été amélioré dans son rendu et vous êtes en mesure de profiter d'un monde encore plus proche de l'*anime* ! Par ailleurs, nous avons ajouté des améliorations graphiques qui rendent les champs de bataille encore plus réalistes et captivants, tels que des environnements destructibles (bâtiments), des éclaboussures de sang des Titans et divers effets dynamiques qui plongent davantage les joueurs dans l'atmosphère.

Songez-vous déjà à un troisième volet pour accompagner la future troisième saison ?

Nous sommes dévoués à la création de *A.O.T. 2* pour le moment. Si cela s'avère être un succès, nous aimerions bien évidemment travailler sur une suite. •

Remerciements à Célia Berard de Koch Media.



Les promesses autour d'AOT 2 sont assez alléchantes pour laisser penser que le jeu sera plus qu'une simple mise à jour du premier épisode. À confirmer toutefois sur pièce.

Shingeki no Kyojin 2
Japon
PS4, PS Vita, Xbox One, PC, Switch
Musou game
OMEGA Force / Koei Tecmo
Koch Media
20 mars 2018
12

© Koei Tecmo

LES PATINEURS ET LES ANIME
QUAND PATINS ET ANIMATION FONT BON MÉNAGE

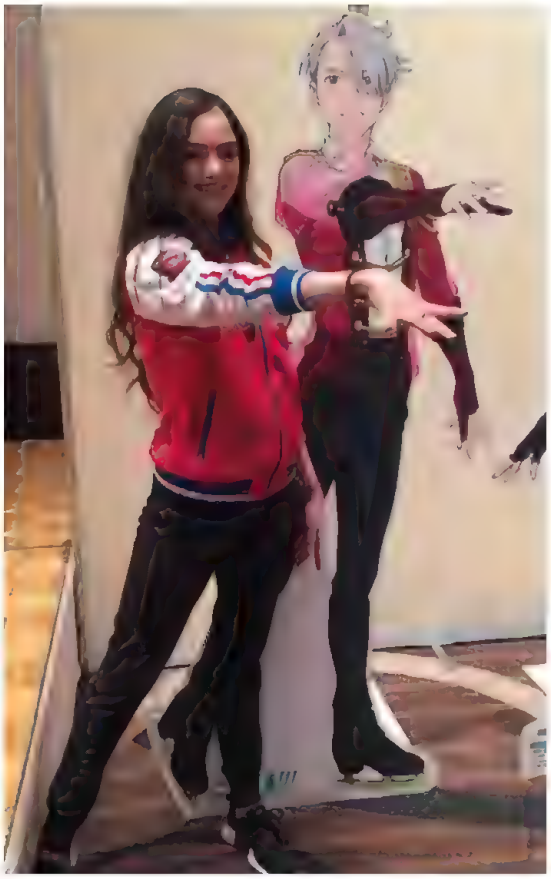
[PAR **STÉPHANIE AH-FA**]

Depuis quelques années, avec la démocratisation de la culture geek auprès du plus grand nombre et l'augmentation des plates-formes de VOD, même les sportifs de haut niveau ont été conquis par la culture *anime* nippone. On peut ainsi remarquer des témoignages ou des performances clins d'œil à leurs séries préférées chez les patineurs.

Quand on parle d'*anime* et de patinage, on pense en premier lieu à *Yuri!!! on Ice*, la série multi-récompensée qui a remporté un énorme succès dès sa sortie en novembre 2016 au Japon et dans le monde entier. Ses deux créatrices sont de véritables *otaku* de la discipline sportive s'étant allègrement inspirées de patineurs de haut niveau pour créer leurs personnages et énormément documentées pour reproduire le plus fidèlement possible les lieux et circuits de compétition. Mais voilà, avec le carton inespéré de *YOI* autant auprès des fans d'*anime* que des spécialistes de ce sport, c'est au tour des patineurs de dévoiler leur côté *otaku*. Un échange de bons procédés !

EVGENIA MEDVEDEVA

Tout d'abord, commençons par présenter la *queen* des fans de patinage ou d'*anime*. Il s'agit bien évidemment de la jeune athlète russe Evgenia Medvedeva, 18 ans, La multiple championne du monde, détentrice de plusieurs records mondiaux et médaillée d'argent à Pyeongchang, est en effet une fervente spectatrice de dessins animés japonais. Lors des championnats de



Russie de 2017, quand vient le moment de saluer le public, elle reçoit de la part d'une fan des figurines de *Yuri!!! on Ice*, cadeau qui la ravit tellement qu'elle a du mal à en cacher sa joie. En effet, Evgenia, en jeune fille de son temps, est très active sur Twitter où elle n'a jamais caché son engouement pour l'*anime* de patinage. Entre autres, elle partageait avidement son ressenti chaque semaine sur le nouvel épisode diffusé. En interview, elle a notamment déjà mentionné le fait que *YOI* lui rappelait énormément sa vie de

© Asahi
© Evgenia Medvedeva

CHEN LU, LA PIONNIÈRE

En 1993, la jeune patineuse chinoise Chen Lu, « le papillon sur la glace », présente un programme au championnat mondial de patinage artistique de Prague. Elle s'illustre sur le court avec un medley regroupant le thème du film *Ghost* et le thème de *Beetlejuice* de Tim Burton. Et pour son programme libre, elle patine sur les musiques de *Nausicaa et la vallée du vent* (alors peu connu en dehors du Japon) et décroche ainsi le bronze. Elle représente ce programme libre l'année suivante aux JO de Lillehammer où elle atteint une nouvelle fois la troisième marche du podium. Mais l'histoire ne retiendra de ces Jeux que le scandale entourant Tonya Harding et Nancy Kerrigan (que l'on retrouve dans le film *Moi, Tonya*, sorti en février dernier au cinéma).

patineuse, que ce soient les lieux qu'elle retrouve en compétition, les rapports avec les coachs ou l'état d'esprit des personnages, sans compter qu'elle adore évidemment le couple Victor-Yûri. Elle a même eu droit à un dessin réalisé spécialement par Mitsurô Kubo, la *character designer* de *Yuri!!! on Ice,* sur lequel elle se voit illustrée aux côtés de son compatriote fictif Victor. Evgenia est également une grande fan de la célèbre justicière en uniforme *Sailor Moon*. En 2017, pendant les championnats du monde par équipe de patinage artistique, son show d'exhibition (performance libre réalisée par les détenteurs du titre à la fin d'une compétition) en costume de *Sailor Moon* fait le buzz auprès de la communauté *otaku*. Avec une mise en scène très travaillée, Evgenia, au départ habillée en écolière, se transforme en justicière en arborant la célèbre coiffure d'Usagi, le tout accompagné d'une peluche de Luna et sur la musique thème de l'*anime* culte des années 1990.

LES AUTRES PATINEURS

Si Evgenia est la plus connue, les autres athlètes ne sont pas en reste. En effet, des grands noms de la discipline n'ont pas hésité à partager leur enthousiasme pour *Yuri!!! on Ice*. Ainsi, l'Américain Johnny Weir ne tarit pas d'éloges sur les personnages lors d'une interview pour la plateforme Crunchyroll. Adam Rippon a tweeté « *Chris de #YuriOnIce est mon animal totem* » et arbore des T-shirts à l'effigie de Victor et Yûri. L'Américain Joe Johnson a exécuté un célèbre « J.J style » après un passage sur la glace. Plus récemment, le couple japonais Miu Suzaki et Ryûichi Kihara a fait sa chorégraphie sur la musique du programme libre du personnage Yûri Katsuki. Ils l'ont même proposée aux JO.

Avant cet engouement pour *Yuri on Ice,* on peut évoquer le programme de Takahiko Kozuka de 2012 sur la musique de *Nausicaä de la vallée du vent* ou encore celui du champion du monde et double médaillé d'or olympique Yuzuru Hanyû sur une musique également de Joe Hisaishi. Notons aussi le programme de Kevin Reynolds sur le générique de *Cowboy Bebop,* le tout habillé en costume de Spike, ou encore Danielle Harrison, alors âgée de 15 ans, qui a patiné sur la musique de *Legend of Zelda* lors des championnats du monde juniors en 2015.

PERTINENCE

Devant la quantité de patineurs qui n'hésitent plus à utiliser des musiques issues d'*anime* japonais, on peut s'interroger sur l'intérêt qu'ils ont à partager leur passion à travers leur sport. Certes, lors d'une performance de patinage artistique, le choix de musique est primordial. Mais alors pourquoi mettre une musique d'*anime* ? Il semblerait qu'il s'agisse surtout d'une volonté des patineurs à s'attirer les faveurs populaires et la sympathie des spectateurs. Et si les profils des athlètes gagnent en importance et popularité et qu'ils deviennent alors des influenceurs ou des vitrines, les sponsors n'en seront que plus ravis. Lors de la cérémonie d'ouverture de la Finale du Grand Prix ISU 2017 au Japon, la musique du générique de *Yuri!!! on Ice* « *History Maker* » chantée par Dean Fujioka a résonné dans la patinoire. Si les organisateurs de championnats officiels s'y mettent eux aussi, les athlètes n'ont aucune raison de se priver ! •

> « Evgenia au départ habillée en écolière se transforme en justicière en arborant la célèbre coiffe d'Usagi. »

Remerciements à Clément Le Duc.

SHOPPING

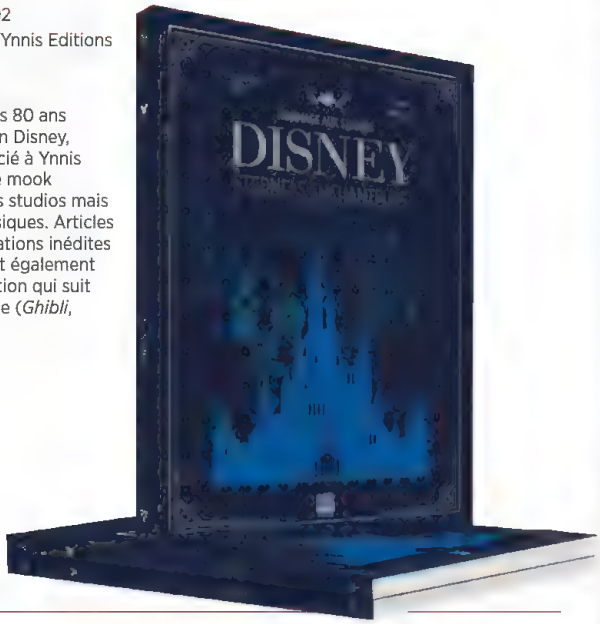
LIRE, ÉCOUTER, VOIR, COLLECTIONNER...

Voici une sélection de produits parus ou à paraître. Si vous êtes amoureux de figurines, à la recherche d'un livre de référence ou d'un ouvrage luxueux, ces pages sont pour vous !

[Par **M. CG, Gwenaël Jacquet, Charles-Édouard Mandefield, Pierre Maugard, Clément Le Duc, Gersende Bollut, Sven Pollon**]

HOMMAGE AUX STUDIOS DISNEY – ÉTERNELS ENCHANTEURS

Nombre de pages : 192
Éditeur : AnimeLand, Ynnis Editions
Prix : 14,50 €
Sortie : 11 avril 2018
À noter : Pour fêter les 80 ans du cinéma d'animation Disney, *AnimeLand* s'est associé à Ynnis Editions pour créer ce mook retraçant l'histoire des studios mais aussi des grands classiques. Articles thématiques et illustrations inédites d'artistes français sont également de la partie. Une création qui suit la collection Hommage (*Ghibli*, *Club Dorothée*).



QUAND LE MANGA RÉINVENTE LES GRANDS CLASSIQUES DE LA PEINTURE

Nombre de pages : 112
Éditeur : Mana Books
Prix : 17 €
Sortie : mars 2018
À noter : Voilà un curieux ouvrage ! Une quarantaine d'illustrateurs et des *mangaka* japonais se sont amusés à reproduire à leur façon de célèbres peintures de l'histoire. Ainsi, on retrouve *La Femme à l'ombrelle* très kawaii, *La Laitière* avec une poitrine généreuse ou *Le Déjeuner sur l'herbe* avec des esprits effrayants.

DEVILMAN

Série : *AMON: Devilman Mokushiroku*
Type : statuette
Taille : 1/6 - 46 cm
Matière : résine polystone
Éditeur : Gecco Co.
Prix : env. 250 €
Sortie : avril 2018
À noter : La sculpture est l'œuvre de Shinya Akao et la peinture de Norifumi Dohi.

FERDINAND

Durée : 108 min
Éditeur : 20th Century Fox
Prix : 25 €
Sortie : 20 avril 2018
À noter : Ferdinand a été l'une des surprises de 2017. Le très beau film de Carlos Saldanha (*Rio*) a cartonné en France et a sûrement donné envie à beaucoup de spectateurs de devenir végétariens. À noter que la version Blu-ray n'offre pas de bonus.

LEVI

Série : *Attack on Titan*
Type : statuette
Taille : 1/8 - 20 cm
Matière : PVC
Éditeur : Apricot Blossom
Prix : env. 150 €
Sortie : avril 2018

TRAITS DE FAMILLE

Auteurs : Thomas, Itsuki et Ryunosuke Romain
Éditeur : Kuropop
Nombre de pages : 120
Prix : 17,90 €
Sortie : mars 2018
À noter : Thomas Romain, bien connu pour avoir été créateur de *Code Lyoko* et co-créateur d'*Ōban Star Racers*, s'est installé au Japon afin de travailler dans l'animation. Il nous propose de suivre à chaque numéro la rubrique « How to anime » dans *AnimeLand*. Papa de deux garçons, il redessine ici leurs créations dans ce recueil rempli d'imaginaire.

B: THE BEGINNING ORIGINAL SOUNDTRACK

Durée : CD 1 - 1 h 11 ; CD 2 - 1 h 03
Éditeur : Milan Records
Prix : 13,99 €
Sortie : mars 2018
À noter : Yoshihiro Ike (*Ergo Proxy*, *Gantz : 0*) nous sert une composition singulière et mystérieuse. En effet, nous avons droit à une musique profondément angoissante et inquiétante rythmée par les riffs de guitare électrique et de percussions. Rappelons qu'Ike est un habitué des ambiances sombres et horrifiques. Il a notamment écrit plusieurs morceaux de la bande-son de la première adaptation du roman de Koji Suzuki. Si vous voulez donner une ambiance glaçante chez vous et transformer votre foyer en maison hantée, n'hésitez pas à passer l'album.

GOKU SAMURAI

Série : *Dragon Ball*
Type : statuette
Taille : 12 cm
Matières : PVC et ABS
Éditeur : Banpresto
Prix : env. 25 €
À noter : Cette statuette a été éditée pour la journée nationale des enfants, célébrée tous les 5 mai au Japon.

OPÉRATION CASSE-NOISETTE 2

Durée : 91 min
Éditeur : M6 Interaction
Prix : 15 €
Sortie : février 2018
À noter : Retour de nos rongeurs préférés qui se retrouvent à défendre leur nouveau lieu de vie, un espace vert en plein milieu de la ville, contre un odieux promoteur. Toujours aussi sympathique et drôle, cette production de Gulfstream est peut-être moins jolie que les œuvres des grands studios, mais sait séduire grâce à son humour pour tout public.

DRAGON BALL FOREVER

Nombre de pages : 180
Éditeur : Glénat
Prix : 10,75 €
Sortie : 4 avril 2018
À noter : Après *Dragon Ball Landmark*, voici le guidebook de la seconde partie de la série *Dragon Ball Z* avec les arcs des Cyborgs, Cell et Boo. Au programme, la géographie du monde, les duels, des quiz, les techniques de combat, ainsi que tout l'univers d'Akira Toriyama.

(couverture non définitive)

EVA. NXEDGESTYLE ACTION FIGURE

Série : *Neon Genesis Evangelion*
Type : jouet articulé
Taille : 8 cm
Matières : ABS, PVC
Éditeur : Tamashii Nations
Prix : env. 35 €
Sortie : juin 2018
À noter : Tous les Eva existent dans cette gamme (NXEdgeStyle). Cette version reprend spécifiquement la couleur originale de la série TV alors qu'une version mate existe également. Comme toute figurine articulée moderne, de nombreux accessoires sont livrés avec : mains supplémentaires, mâchoire, cordon ombilical, pistolet, couteau, sabres ainsi que l'inévitable lance de Longinus.

YOKO & NIA ART-TOYS

Série : *Gurren Lagann*
Type : statuettes
Taille : NC
Matière : NC
Éditeur : Phat!
Prix : env. 60 €
Sortie : août 2018
À noter : Art-Toys commémorant le 10e anniversaire de la série. Le dessin ayant servi de modèle a été réalisé par Atsushi Nishigori dans le style d'une autre série de Gainax dont il a également été *character designer* : *Panty and Stocking with Garterbelt!* Boota, le petit animal accompagnant les deux poupées, a été dessiné par Shigeto Koyama.

GAROKAWA

Durée : 67 min
Éditeur : @Anime
Prix : 30 €
Sortie : 28 mars 2018
À noter : Film fantastique sans grande originalité, Garokawa a le mérite d'être particulièrement bien animé au sein du studio A-1 Pictures. Cette édition Blu-ray/DVD n'offre que peu de bonus : les bandes annonces japonaises.

NARUTO GEM SERIES QI TIAN DA SHENG

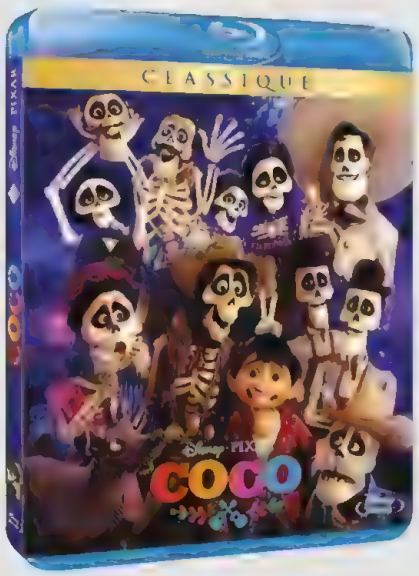
Série : *Naruto*
Type : statuette
Taille : 20 cm
Matière : PVC
Éditeur : Megahouse
Prix : env. 170 €
Sortie : juillet 2018

KAKASHI SPECIAL PETIT CHARA LAND

Série : *Naruto*
Type : boîte surprise
Taille : env. 5 cm
Matière : PVC
Éditeur : Megahouse
Prix : env. 15 €
Sortie : juillet 2018
À noter : Édition spéciale consacrée au personnage de Kakashi avec six nouvelles boîtes de la série Petit Chara Land. Cinq variantes du personnage sont prévues ainsi qu'un Naruto endormi en bonus. Cette série complète les nombreuses figurines déjà sorties dans la gamme.

COCO

Durée : 105 min
Éditeur : Walt Disney Pictures Home Video
Prix : 20 €
Sortie : 6 avril 2018
À noter : Tout est bon dans le *Coco* ! Le dernier film Pixar en date est assurément le plus abouti techniquement, proposant des scènes absolument magnifiques, sur une histoire émouvante et intelligente comme sait en faire le studio. Une magnifique édition Steelbook a rapidement été épuisée. Mais on peut trouver une édition Blu-ray avec des featurettes, des scènes coupées, les commentaires des réalisateurs et un son DTS Master Audio 7.1.



TOTORO ET SON ARBRE

Film : *Mon voisin Totoro*
Type : peluche
Taille : 10 cm
Matière : polyester
Éditeur : GUND
Prix : env. 25 €
Sortie : avril 2018
À noter : Adorable peluche qui peut se glisser dans son tronc pour se cacher durant la journée.

© D.R.

MARIMO

Nombre de pages : 120
Éditeur : -
Prix : 12 €
À noter : Nous tenions ici à saluer l'arrivée de *Marimo*, un nouveau confrère dédié à l'animation qui se présente sous forme de mook de 120 pages entièrement bilingue (franco-anglais) et à la périodicité semestrielle, le premier numéro paru en fin d'année dernière ayant été tiré à 1 000 exemplaires. Articulé autour de la thématique du foyer, le sommaire propose notamment des sujets sur *Don Bluth*, *Lilo et Stitch* et *The Garden of Words*, ainsi que plusieurs entretiens avec des professionnels du secteur. Pointu et stimulant.

NIGHT IS SHORT, WALK ON GIRL

Durée : 93 min
Éditeur : @anime
Prix : 30 €
Sortie : 25 avril 2018
À noter : Nous vous avions présenté ce film dans le précédent numéro. Complètement barrée, cette nouvelle adaptation d'un roman de Tomohiko Morimi (*Tatami Galaxy*) a permis à Masaaki Yuasa de gagner l'Oscar japonais du meilleur film d'animation. Et toutes les qualités du réalisateur (dont on retrouve une interview en bonus) sont présentes.

PRINCESS SHIRAHOSHI EN SIRÈNE

Série : *One Piece*
Type : statuette
Taille : 18 cm
Matière : PVC
Éditeur : Banpresto
Prix : env. 30 €
Sortie : août 2018
À noter : Grand gagnant du BWFC (Banpresto World Figure Colosseum), l'artiste et professeur brésilien, Bruno Moss, a vu sa création sélectionnée et donc éditée mondialement.

GEM SERIES KATSUKI YURI

Série : *Yuri!!! on Ice*
Type : statuette
Taille : 1/8 - 20 cm
Matières : PVC et ABS
Éditeur : Megahouse
Prix : env. 170 €
Sortie : août 2018

YAOGUAI MINGDAN SU JIUER

Série : *Yaoguai Mingdan*
Type : statuette
Taille : 1/8
Matière : PVC
Éditeur : Phat!
Prix : env. 165 €
Sortie : juin 2018
À noter : statuette basée sur le visuel utilisé dans la seconde saison de la série d'animation Yaoguai Mingdan.

LOU ET L'ÎLE AUX SIRÈNES

Durée : 104 min
Éditeur : @anime
Prix : 30 €
Sortie : 25 avril 2018
À noter : Vous l'avez élu meilleur film 2018 et Masaaki Yuasa est reparti d'Annecy avec le Cristal du meilleur long métrage. Il faut dire que le film est particulièrement réussi grâce à une réalisation impériale et une musique entraînante. Cette édition permet de retrouver une interview du réalisateur et des bandes annonces.

FURI COMPLETE ARTWORKS

Nombre de pages : 144
Éditeur : The Game Bakers
Prix : 30 €
Sortie : février 2018
À noter : *Furi* est un jeu de Takashi Okazaki, le créateur d'*Afro Samurai* qui a fait sensation sur Steam et qui est disponible aujourd'hui sur Switch, PS4, PC et Xbox One. Voici un artbook regroupant tous les dessins préparatoires.

LE FRANPONAIS NOUVEAU

Nombre de pages : 136
Éditeur : Omake Books
Prix : 8,90 €
Sortie : fin février 2018
À noter : Enfin le retour du Franponais ! Florent Gorges nous propose un troisième voyage autour des enseignes japonaises qui s'efforcent de parler français comme un bœuf de Kobe. Parfois coquines (Salon de Q), parfois incompréhensibles (Pied de Poule Poche), ces enseignes sont à mourir de rire. Mais les Japonais sortent-ils aussi un recueil sur nos enseignes en Japonais ? Ce livre y répond dans les dernières pages !

© D.R.

SÉRIES INÉDITES / INFOS ET ACTU MANGA

LE MEILLEUR DE L'UNIVERS MANGA DE GAME ONE !

MANGA ONE by GAME ONE

À snacker* sur Pickle TV
de la TV d'Orange

*picorer

Samurai Boys Travel Guide ©ytv / Hakuhodo DY Media Partners
Time Bokan The Villains' Strike Back : © Tatsunoko Production / yt

MAGIC 2018
IT'S A KIND OF MAGIC

[par **Pa Ming Chiu**]

Pas question ici de se perdre des heures dans un hall géant rempli de boutiques, la tête qui tourne entre les figurines et les répliques de sabres. Le Monaco Anime Game International Conference porte bien son nom et mise avant tout sur ses conférences avec des invités du monde entier. Et cette année encore, il y avait vraiment du beau monde.

Manga, jeux vidéo, comics, cinéma… Le maître mot ici, comme le rappelle le discours de la cérémonie d'ouverture, est « passion ». Cette volonté d'éclectisme, plus encore que dans d'autres salons, permet de faire des ponts entre les communautés. Si ces différentes cultures sont déjà étroitement liées dans les faits, les *fandoms* ne le sont pas toujours. MAGIC est propice à briser encore un peu plus les barrières et ouvrir les esprits. Par ailleurs, le forum Grimaldi n'est pas gigantesque. Si l'événement est totalement gratuit, il n'accueille que les 3 000 premiers inscrits. Il en résulte une ambiance radicalement différente des conventions habituelles. De taille plus humaine et moins mercantile dans sa proposition, MAGIC invite à la rencontre. Cet esprit convivial rappelle finalement le côté chaleureux, presque « familial » des premières conventions des années 1990.

LA CONVENTION À FAIRE ASSIS

C'est dans la salle de conférence qu'on passe l'essentiel de la journée, et un peu dans les files d'attente des dédicaces (de tailles plutôt raisonnables du coup) pour les chasseurs(euses) de signatures. Dans les moments forts, on retient un Dolph Lundgren, sincère et authentique, qui s'est beaucoup livré. C'était l'occasion pour l'acteur de teaser sur le très attendu *Creed II*. Les amoureux de beaux dessins ont pu en prendre plein la vue avec Yôji Shinkawa qui a dessiné en direct certains de ses personnages et *mecha*. Côté comics, les auteurs Colleen Doran et Bill Sienkiewicz ont fait l'honneur d'une démonstration de leurs talents. L'un des moments forts était le MAGIC International Cosplay Master, un concours de *cosplay* bien particulier car il est réservé à des cosplayeurs de différents pays, triés sur le volet pour la qualité de leurs costumes et invités pour l'occasion.

La société Shibuya Productions a bien sûr parlé de ses propres projets, dont une édition du MAGIC à Kyôto pour le public japonais et un partenariat avec Michel Laffont pour éditer les vainqueurs de leur concours annuel de manga. Pour finir, Yû Suzuki a présenté un nouveau *trailer* pour *Shenmue III*. Toujours aucune date précise n'a été donnée et il y a encore du travail à faire sur les expressions des visages, mais la sauce prend et est renouvelée. La société monégasque reste donc très active, que ce soit pour le salon ou en dehors, et on ne peut que saluer ce dynamisme dans la promotion de la pop culture sous toutes ses formes. •

Remerciements à Sahé Cibot.

Photo : D.R.

100% REPORTAGE

PARIS MANGA ET JAPAN TOURS
DU BEAU MONDE ET NOUS !

[PAR **MIDORI**]

***AnimeLand* se promène dans les plus grands événements de la culture manga et *anime*. On y était, on vous a rencontrés et on a adoré. Retour sur ces deux derniers mois d'événements.**

PARIS MANGA & SCI-FI SHOW

C'est à l'occasion de sa 25e édition que Paris Manga & Sci-Fi Show a fait son retour en ce début d'année 2018. Comme toujours, *AnimeLand* a répondu présent en tant que partenaire historique pour rencontrer les lecteurs et faire le plein d'interviews.
La nouveauté de cette édition a été le déménagement du grand salon parisien au sein du Parc des Expositions de Porte de Versailles : il nous a ouvert ses portes dans le hall 7.2 pour proposer un nouvel espace d'exposition de 27 000 m² !
Le nombre d'invités est toujours aussi conséquent, contentant les fans d'animation et de manga tout comme les amateurs de pop culture au sens large. Chez *AnimeLand*, nos coups de cœur restent Chikashi Kubota (*chara designer* de *One-Punch Man*), Junichi Hayama (*chara designer* de *Jojo's Bizarre Adventure*) et Mamoru Yokota (directeur d'animation de *Death Note*) même si la nostalgie a fait battre notre cœur devant Andrea Parker (Miss Parker dans *Le Caméléon*).
Le point fort de Paris Manga reste la présence de stand *cosplay* et les costumes incroyables (d'amateurs ou de professionnels) qu'on peut croiser sur le salon.

JAPAN TOURS

La province n'a pas à rougir de Paris ! Japan Tours montre que la capitale ne détient pas le monopole en matière de festival manga et pop culture car la ville de Touraine vient de signer une édition de grande qualité. Première édition de Japan Tours pour *AnimeLand*, mais quatrième pour le festival, l'événement a eu lieu mi-mars au Palais des Congrès de la ville. Le lieu en lui-même contribue grandement à la réussite du festival : le salon se découpe en plusieurs zones grâce à la disposition en étages du bâtiment. Ainsi, les boutiques et stands de nourriture prennent place au sous-sol pour une ambiance dynamique, tandis que l'artist alley, les arts traditionnels et les invités sont à rencontrer au calme à l'étage. L'expérience est ludique à vivre le samedi, lorsque les visiteurs fourmillent de plus en plus au fur et à mesure de la descente des escalators.
Cette édition était l'occasion de rencontrer Akemi Takada (*Patlabor*, *Orange Road*, *Lamu* et *Maison Ikkoku*), illustratrice et *chara designer*, ainsi que Range Murata (*Blue Submarine N°6* et *Last Exile*), *mangaka* et designer. Nous avons également retrouvé avec joie Nicolas David (*Meckaz*), Bernard Deyriès (*Ulysse 31*, *Les Mystérieuses Cités d'or*) et Corbier (du *Club Dorothée*), pour ne citer qu'eux.
Conquis par Japan Tours, *AnimeLand* renouvellera l'expérience l'année prochaine et sera désormais davantage présent sur les événements de province ! •

Photo : Manuel Le Ven
Photo : Clément Leduc

AGENDA

31 mars-26 mai

DANS L'ANTRE DU CÔTÉ OBSCUR

DERNIER BAR AVANT LA FIN DU MONDE DE LILLE
https://lille.dernierbar.com

4-8 avril

FESTIVAL NATIONAL DU FILM

RENNES MÉTROPOLE
http://festival-film-animation.fr

7-8 avril

TSG SPRINGBREAK

DIAGORA – TOULOUSE LABÈGE
www.tgs-springbreak.fr

7-8 avril

JAPAN TOUCH HARU

EUREXPO - LYON
http://japantouch-haru.com

21-22 avril

MANG'AZUR

PALAIS NEPTUNE - TOULON
www.wildfaery.com/shop

21-22 avril

JAPANANTES

SAINT-HERBLAIN - LA CARRIÈRE
https://blog.japanantes.com

21-22 avril

PLAY PARIS POWER BY PAX

GRANDE HALLE DE LA VILLETTE
www.mangazur.fr

2-3 mai

MONTPELLIER GAME SHOW

PARC DES EXPOSITIONS
www.mangazur.fr

2-3 juin

EPITANIME

ÉCOLE EPITA - PARIS
https://blog.japanantes.com/

30 mars-2 avril

POLYMANGA

2M2C – MONTREUX (SUISSE)
Le Festival suisse est à nouveau l'événement de Pâques avec des invités alléchants : Nobuteru Yuki (*Escaflowne*), Môkon Icchokusen (*Magical Girl Boy*) et 48 autres ! En exclu', vous pourrez voir un concert virtuel Splatoon, des concours hautement dotés et toujours une place spéciale pour les artistes.

5-8 juillet

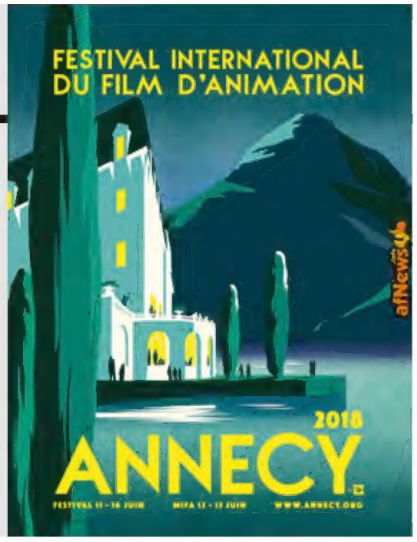
JAPAN EXPO

PARC DES EXPOSITIONS DE VILLEPINTE
De nombreux invités ont déjà été annoncés pour l'édition de cette année. Buichi Terasawa (*Cobra*) sera l'invité d'honneur. Mais vous pourrez retrouver l'équipe de Yamato dont Chizuru Kobayashi (*Pandora Hearts*) et Nobuyoshi Habara.
www.japan-expo-paris.com

11-16 juin

FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM D'ANIMATION D'ANNECY

VILLE D'ANNECY
Le festival incontournable des amateurs de l'animation célèbre le Brésil et la musique.
www.annecy.org



NE MANQUEZ PAS **LE PROCHAIN NUMÉRO D'ANIMELAND** EN VENTE **DÈS JUIN 2018**

TOI LE JEUNE HOMME, TU DEVIENDRAS UN MYTHE !

[PAR STEVE NAUMANN]

Ainsi, Netflix propose des nouvelles séries avec une version française. Curieux, j'écoute quelques extraits, certains ne sont pas fameux, d'autres s'en sortent très bien. Mais il ne me faut pas longtemps pour me poser une question : et si la plateforme allait jusqu'au bout et faisait également enregistrer une version française des génériques ? L'idée n'est pas si idiote. Dès l'arrivée des premières séries japonaises à la télévision française, des chansons françaises remplaçaient les japonaises. *Candy* « un peu d'espièglerie » ou *Goldorak* « tu l'as dans tes mains » reprenaient les mélodies originales avec des paroles en français. Puis des musiciens et paroliers se sont spécialisés dans le générique de séries, animées ou non. De *Max et compagnie* « la vie nous joue toujours des tours » aux *Chevaliers du Zodiaque* « s'en vont toujours à l'attaaaaque », certaines séries ne peuvent se séparer de leur générique français. Après tout, certains singles (enfin, 45 tours) se sont vendus à des centaines de milliers d'exemplaires ! On peut se dire que jusqu'à *Pokémon* « ça demande du courage », le générique faisait partie intégrante de la légende de l'œuvre. J'ai d'ailleurs un aveu à vous faire. Si le générique de *Card Captor Sakura* « nananananana » sur M6 est chanté en France par Froggy Mix, c'est à cause d'un de nos journalistes (je ne dirai pas son nom pour son bien). Il avait conseillé à la chaîne de lancer un nouvel artiste grâce à *Sakura* comme on le fait au Japon. M6 n'a pas regretté ! Nous, un peu…

X « BRÛLANT POUR TA VIE »

Quand les *anime* ont disparu de la télé et sont arrivés en vidéo, les génériques VO ont repris leurs droits. Enfin, pas tous ! Declic Images a enregistré quelques génériques réussis (*Silent Möbius* « les deux lunes se sont confonduuuues ») et tout à fait horribles (*Fruits Basket* « let's stay together, à jamaiiiiis ! »). Même Kazé s'y était essayé avec *Lodoss* « io sono prigioniéééraaaa ! » Et puis, plus rien ou presque (Hamtaro « zoubizoubi foua » se chantait encore il n'y a pas si longtemps). Les fans d'*anime* sont devenus depuis des fans de chansons japonaises. Bien sûr que c'est plus authentique et ça nous permet de découvrir de très belles chansons, mais aussi parfois une j-pop de seconde zone. Et puis, très franchement, quand on entend des karaokés dans les conventions, le public se débrouille bien mieux sur du *Kilari* « c'est vers la lumière que je veux aller » bof bof que sur un magnifique *All Out !* « sekai o hikaru no wa dare da ». Normal, ça n'est pas leur langue maternelle. Et si on rechantait les génériques en français, mais avec des belles paroles et des interprètes de qualité ? Kyoto Animation n'est jamais le dernier studio pour expérimenter. Avec la complicité de Netflix, le générique de *Velvet Underground* « son cœur est velours » a été enregistré dans plusieurs langues. Michelle Michina a une superbe voix et ajoute une magie à la série. Espérons que ça ne soit pas un *one-shot* ! Qu'on chante tous en chœur : « Dévouons-nous ! Dévouons-nous ! Dévouons notre cœur ! » •

© Kana Akatsuki•Kyoto Animation / Violette•Evergarden Production Committee